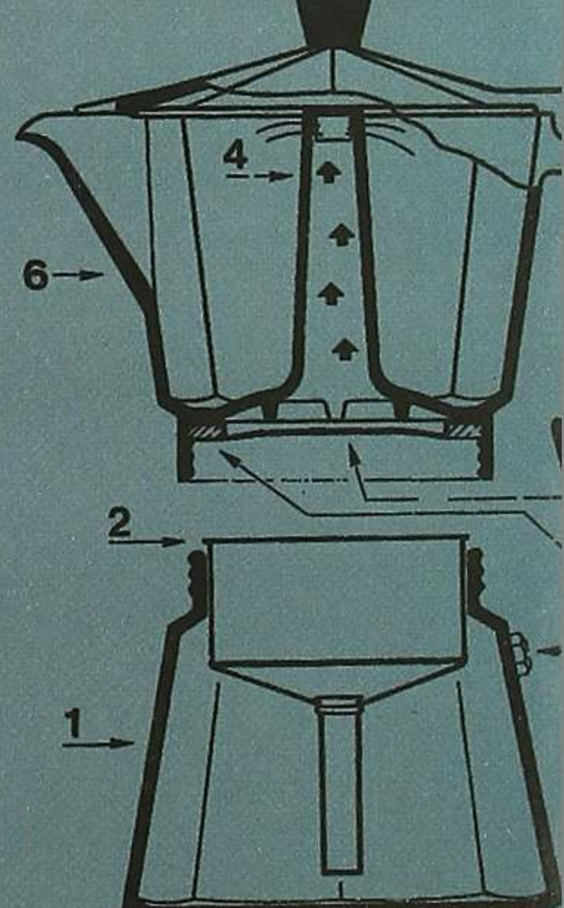
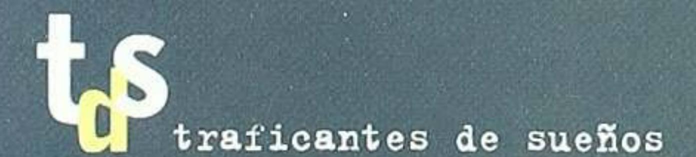


copy-left

manual de uso





libertad de uso#libertad de modificación#libertad de copia#

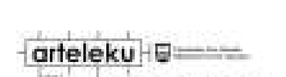
Copyleft

Manual de uso

1ª edición: 1500 ejemplares
Septiembre de 2006
Título:
Copyleft. Manual de uso
Autor:
VV.AA.
Maquetación y diseño de cubierta:
Traficantes de Sueños.
Edición:
Traficantes de Sueños
C/ Embajadores 35.
28012 Madrid. Tlf: 915320928
e-mail:editorial@traficantes.net
http://traficantes.net
Impresión:
Queimada Gráficas.
C/ Salitre, 15 28012, Madrid
tlf: 915305211
ISBN10: 84-96453-14-6
ISBN13:978-84-96453-14-6
Depósito legal: M-36423-2006

Copyleft

Manual de uso







Índice

0_Introducción

Hace ya algún tiempo, el término copyleft saltaba los márgenes del código informático y se instalaba en todos los ámbitos de la producción intelectual. Todavía relativamente desconocido, torpemente pronunciado por los no iniciados, el copyleft se ha convertido sin embargo en la bandera de un movimiento cultural y político que reúne a toda clase de creadores y trabajadores intelectuales: músicos, escritores, programadores, artistas, editores, juristas, mediactivistas y un larguísimo etcétera que amenaza con instalarse en cada rincón de la sociedad.

El término proviene de un ingenioso juego de palabras en inglés, que parecía utilizar las artes del desvío situacionista para invertir y aprovechar la «insospechada flexibilidad» de la jurisdicción anglosajona del copyright. Rebajando la ironía del original, podría traducirse al castellano con el barbarismo «izquierda de copia» o «permitida la copia». Su primera utilización, sin embargo, dista mucho de ser un juego de palabras.

En el ámbito de la programación, copyleft definía antes que nada un concepto jurídico. Señalaba que todo programa licenciado como software libre (aquél en el que está permitida la copia, la modificación y la distribución sin permiso, véase cap. 1 de esta guía) tendría que seguir siendo tal en las distribuciones modificadas o no del mismo. El copyleft garantizaba así que nadie pudiera apropiarse de un programa de software libre, al menos de acuerdo a la legalidad. De este modo, parecía encarnar la consigna sesentayochista del «prohibido prohibir» y esto ¡en un terreno tan impropio como el campo jurídico!

De forma quizás algo abusiva, pero sin duda con una efectividad social pocas veces repetida, el copyleft ha pasado al terreno de los bienes culturales para designar precisamente lo que en el software libre era una obviedad: la garantía de ciertas libertades del público a partir de la propia arquitectura de las leyes que reconocen invariablemente al autor la posibilidad de elegir, con plena libertad, el modelo de distribución y explotación de sus obras.[1] Estas libertades son: de copia y distribución no comerciales (lo

---

1 Somos conscientes del uso completamente abusivo del término copyleft en esta introducción y en la mayoría de los artículos de este libro, especialmente para aquellos que vienen del ámbito más comprometido del software libre. Sin embargo, la generalización de su uso, en lo que en otros lugares se ha llamado cultura libre, y su consolidación como autodenominación de un amplio movimiento social y cultural creemos que hace conveniente su utilización en estos términos, por escandalosa o inexacta que ésta pudiera parecer. Es, por lo tanto,

que es para muchos la condición mínima imprescindible para considerar un bien cultural como libre), de distribución comercial, de modificación y de obra derivada, la extraña libertad concedida en la propia cláusula original que da lugar al copyleft en el software (que obliga a que la obra se comparta bajo la misma licencia que el original) o incluso la declaración de la obra como de dominio público.

Pero ¿por qué precisamente ahora? Al fin y al cabo, siempre ha existido creación intelectual y hasta hace bien poco podría quizás parecer completamente estrambótico hablar de estas libertades que promete el copyleft. Tendríamos que decir que el copyleft se deduce de una extrañísima revolución tecnológica que ha permitido que los bienes culturales y los conocimientos se independicen de los viejos formatos físicos y que a través de las redes telemáticas se distribuyan de forma potencialmente universal. Y todo esto a un coste cercano a cero.

Esta casi completa liberación de la materia que permite la digitalización, y que en cierta medida esconde la promesa de que todos podamos acceder a la moderna biblioteca de Alejandría desde el ordenador de nuestras casas, ha sido considerada sin embargo como la mayor amenaza para los sectores económicos más pujantes de nuestro tiempo: la industria del software, las distintas industrias culturales, las biotecnologías, etc. Sin duda, porque esta circulación aleatoria y libre, que pondría literalmente todo al alcance de todos, acabaría con sus monopolios fijados estrictamente por las leyes de propiedad intelectual y de propiedad industrial. Por eso, hoy somos testigos de las criminales campañas antipiratería y de las terribles condenas por

---

evidente que copyleft es usado aquí de forma «rebajada», con el fin de designar la condición mínima de lo que podríamos llamar contenidos abiertos o contenidos libres (a la vez que nombra también, siempre en una fértil polisemia, todo un modo de trabajar y concebir la producción de obra intelectual).

violación de derechos de autor que prácticamente equiparan esta falta, al menos en algunos países, a los delitos contra la propiedad y la integridad física de las personas.

Pero esta revolución que hemos llamado «digitalización» no sólo facilita la distribución de bienes y conocimientos, sino que también ha miniaturizado las tecnologías que permitían su producción. Así, se da la paradoja de que la condición de autor o de autora se ha extendido por la sociedad, hasta el punto de diluir las fronteras entre el creador y el espectador, el autor y el público. En este punto, el copyleft debiera acudir al socorro de esa masa potencial de creadores. Debiera permitirle que sus obras (siempre basadas en otras) nunca fueran apropiables por nuevos monopolistas, de tal modo que revertiesen recíprocamente en la formación de un común (algunos lo han llamado procomún) que fuera la reserva infinita para las futuras creaciones.

Pero quizás convendría no avanzar mucho más en este terreno. Al fin y al cabo, esto es sólo la introducción a una guía. Un manual de uso que tiene como propósito ofrecer una información útil para la aplicación del copyleft. Sólo resulta ineludible otra precisión.

El copyleft se ha aplicado a ámbitos tan dispares como el software y la música, la edición y el derecho, el arte y el periodismo. Cada ámbito de la producción de obra intelectual tiene unas especificidades propias, se debe a formas de producción y distribución particulares e incluso tiene una legislación específica en materia de propiedad intelectual. No sería ni justo ni práctico lanzar todos los ingredientes de la producción intelectual en el caldero de la legislación, removerlos todos juntos, aunque sea en sentido inverso al convencional, y llamar a la receta copyleft. Cada ámbito exige una atención propia, que se sigue tanto de sus características específicas como de las experiencias y las estrategias de implementación de licencias libres en cada compartimiento de la producción intelectual.

Por eso esta guía se organiza en capítulos monográficos dedicados íntegramente a cada habitación de la producción de obra intelectual: software, música, edición de textos, arte, vídeo, derecho. Como corolario se añaden dos artículos que tienen el propósito de desarrollar las dimensiones políticas y éticas que aquí sólo hemos podido enunciar. Sin duda, quien eche un vistazo al índice encontrará algunos personajes ausentes importantes, como el periodismo y la producción científica. De momento, sólo podemos decir que esperamos solicitar la presencia de estos desaparecidos transitorios en futuras ediciones.

Por último, en un libro que principalmente habla de las condiciones de producción y distribución del conocimiento, es del todo inexcusable no hacer una mención a lo que ha hecho posible la edición del mismo. La idea de una guía copyleft tiene su origen en las Jornadas Kopyleft (tercera entrega de una serie que comenzó en Madrid y Barcelona), que se celebraron en San Sebastián entre los días 24 y 26 de junio de 2005. El tesón del grupo organizador a la hora de pensar el objetivo de la guía y el propósito de cada contribución dio comienzo a un trabajo que se ha prolongado durante el primer semestre de 2006. Así, y gracias a la colaboración inestimable de los autores que finalmente se arriesgaron a escribir, se fue componiendo un índice viable para una publicación que «sólo» pretendía recoger el «estado de la cuestión» en lo que se refiere a copyleft y producción intelectual. El auspicio de Arteleku y UNIA-arteypensamiento, que han financiado una parte considerable de este trabajo, y el seguimiento y edición de los materiales por parte de Traficantes de Sueños hicieron el resto.

Los editores

Acerca de los autores

Jesús M. González Barahona es profesor de la Universidad Juan Carlos I, ha realizado una importante labor de defensa y difusión del software libre a través de asociaciones como Hispalinux. Es además fundador de la comunidad de noticias barrapunto.com.

Musicalibre.info es una de las páginas de referencia para los músicos y grupos que quieren desprenderse del modelo de convencional de la industria; aloja y da soporte a varios grupos copyleft.

Emmanuel Rodríguez se encarga de la coordinación de edición del proyecto Traficantes de Sueños, editorial pionera en la publicación textos escritos con distintas licencias de contenidos abiertos.

Natxo Rodríguez es profesor en la Facultad de Bellas Artes de Bilbao, es además miembro de la Fundación Rodríguez proyecto de hibridación de arte y tecnologías.

Nerea Fillat Oiz es activista de Eguzki Bideoak, colectivo de producción de alternativas en el ámbito de la creación audiovisual.

María Concepción Cagide es abogada y colabora en el proyecto Infoautores que ofrece asistencia a empresas e interesados acerca de la legislación de propiedad intelectual.

Javier de la Cueva es abogado y una de las personas más activas en la tarea de producción de estrategias legales de sostenimiento del copyleft. Suyo es el hacking jurídico de la demanda contra el canon de CDs que se ha repetido ya en varios juzgados. Actualmente colabora activamente en la creación de la Fundación Copyleft.

Teresa Malina Torrent es uno de los más interesentes experimentos activistas del inicipiente movimiento copyleft.

Eben Moglen es profesor de derecho en la Universidad de Portland (EEUU), además de abogado de la Free Software Foundation, principal institución en el soporte y promoción del software libre.

1_Guía del software libre[1]

Jesús M. González Barahona

Introducción

Durante los últimos años los modelos «libres» o «abiertos» de producción y distribución de obras intelectuales se están empezando a probar en muchos ámbitos (música, producción literaria, enciclopedias, incluso obra cinematográfica o publicación científica). En gran medida, todos ellos están aprovechando las ideas y la experiencia del primer campo donde se probaron estos modelos: el software. Repasemos, por lo tanto, de dónde venimos y quizás sea más fácil entender hacia dónde vamos.

El origen del software libre puede trazarse hasta los orígenes del software como tal. Sin embargo, sólo empezó a formularse como concepto a principios de la década de 1980, precisamente cuando la industria del software estaba definiéndose mayoritariamente por el control estricto de la obra producida. Desde entonces, la comunidad del software libre no ha dejado de crecer, de

---

[1] Este artículo y otros del mismo autor está disponible en http://sinetgy.org/jgb. Este artículo está basado en parte en algunos contenidos elaborados para el libro *Introducción al software libre*, escrito por el autor junto con Joaquín Seoane y Gregorio Robles, financiado parcialmente por la Universidad Oberta de Catalunya, y disponible en formato electrónico en http://curso-sobre.berlios.de/introsobre.

probar nuevos caminos y de consolidarse. Hoy pueden usarse decenas de miles de programas libres y el volumen de software libre disponible se duplica (aproximadamente) cada dos años. Programas como Linux, OpenOffice o FireFox empiezan a ser conocidos por el usuario medio y entornos como KDE o GNOME han permitido que cualquiera pueda tener una experiencia satisfactoria con programas libres.

A pesar de esto, el software libre, en tanto concepto, sigue siendo en gran medida un gran desconocido. Son comunes (incluso entre usuarios habituales de programas libres) concepciones erróneas y existe todavía un enorme desconocimiento que dificulta la comprensión de las ventajas que aporta. En este capítulo trataré de aclarar y comentar los aspectos fundamentales, de forma que el lector pueda entender mejor el mundo del software libre, y por lo tanto mejore su capacidad de razonar sobre él y de aplicarlo a sus necesidades e intereses.

El concepto de libertad en el software

El software libre es fundamentalmente un concepto jurídico. Como veremos más adelante, lo que le caracteriza no son conceptos tecnológicos o económicos, sino el conjunto de libertades que quien publica un programa garantiza a quien tenga acceso a él. Estas libertades están codificadas en la licencia del programa. Por eso es difícil hablar de software libre sin empezar hablando de licencias.

En gran medida, la idea de software libre surge como reacción a la evolución de la industria de producción de programas, que si bien desde una perspectiva histórica parece casi inevitable, ha llevado a conclusiones y resultados que ponen en cuestión algunas intuiciones básicas. Desde hace más de 30 años nos hemos

ido acostumbrado a que quien produce un programa pueda imponer (y de hecho imponga) las condiciones bajo las que puede usarse, distribuirse y modificarse. Puede, por ejemplo, prohibir que el programa pueda prestarse (incluso temporalmente). O declarar ilegal la modificación del mismo para evitar un problema de seguridad (incluso si es para uso propio). O impedir que se pueda adaptar a unas necesidades concretas. Y de hecho, la legislación sobre propiedad intelectual y derechos de autor declara, en prácticamente todo el mundo, que todo esto (y otras muchas cosas) no se puede hacer salvo permiso explícito del productor del programa. En definitiva estamos acostumbrados a que ese permiso no exista.

Sin embargo, el software es básicamente información, y como tal presenta una flexibilidad y unas posibilidades asombrosas cuando lo comparamos con cualquier objeto del mundo físico. Por ejemplo, tenemos tecnologías (Internet) que permiten distribuir un número indeterminado de copias de un programa a casi cualquier punto del planeta, y esto de forma casi instantánea y con coste prácticamente cero. Podemos (siempre que tengamos los conocimientos técnicos adecuados) modificar un programa, y para ello necesitamos (relativamente) pocos recursos, además de obtener un efecto multiplicador enorme. Por ejemplo, considérese lo que cuesta traducir un programa a un nuevo idioma y distribuir cientos de miles de copias entre sus hablantes frente a, por ejemplo, cambiar el color de miles de automóviles.

El software es el elemento tecnológico más flexible y adaptable de que disponemos, el que más fácilmente se puede replicar y transportar. Y sin embargo, hemos admitido una legislación que permite prohibir la explotación de estas características, y unos usos comerciales que de hecho la prohíben, haciendo de los programas de ordenador uno de los elementos más rígidos de nuestro entorno. Si quiero quitar una puerta de mi casa puedo hacerlo, si me apetece prestar mi martillo a un amigo

puedo hacerlo, si quiero repartir los caramelos que compré ayer a los niños de mi barrio nadie pone pegas. Pero si quiero cambiar la pantalla de comienzo del procesador de textos que compré, o quiero dejárselo unos días a mi amigo para que le eche un vistazo, o quiero arreglarlo para que no se cuelgue con ese documento tan raro, no puedo. Y todo ello, después de haber pagado una buena cantidad de euros. Incluso si tengo todos los conocimientos técnicos para hacerlo. Incluso si hacerlo es básico para mi trabajo o para mejorar mi entorno social. ¿No es, cuando menos, un poco curioso?

Afortunadamente, hace tiempo que existen personas que se han hecho estas mismas preguntas y han trabajado para que sea posible otra realidad. Curiosamente, esta otra realidad desdice en gran medida el razonamiento habitual para justificar la situación descrita: sin esas prohibiciones, nadie haría programas, y por lo tanto nos perderíamos todo lo que podemos hacer con ellos. Desde hace más de 30 años existen desarrolladores de programas que están demostrando, con los hechos, que es posible aprovecharnos sin restricciones de las mejores características del software y a la vez producir programas que satisfagan plenamente las necesidades de los usuarios. La comunidad del software libre ha demostrado, por la vía de los hechos, que es posible otra realidad, en la que las prohibiciones del *software privativo*[2] se sustituyen por las libertades que garantiza el *software libre.*[3]

---

2 En este texto utilizaremos el término «software privativo» para referirnos a cualquier programa que no puede considerarse software libre de acuerdo con la definición que se ofrece más adelante.

3 En este texto se utilizará el término «software libre» para referirnos a lo que en inglés se denomina *free software* o *open source software*, términos que aunque tienen connotaciones (y comunidades) bien diferentes, definen prácticamente la misma categoría de programas. Hay quien prefiere utilizar términos como «software de código abierto» para referirse, en esencia, a lo mismo.

Definición de software libre

Antes de continuar hablando de software libre conviene detallar qué entendemos como tal. Richard Stallman lo definió por primera vez, con cierta profundidad,[4] en función de las cuatro libertades que puede ejercer quien lo recibe:

Libertad 0: poder usar el programa sin restricciones.
Libertad 1: poder estudiarlo y adaptarlo a necesidades particulares.
Libertad 2: poder redistribuirlo.
Libertad 3: poder mejorarlo y publicar las mejoras.

Para poder ejercer las libertades 1 y 3 es preciso que el programa esté no sólo disponible como ejecutable, sino también que se pueda tener acceso a su código fuente (que viene a ser, en cierto sentido, como tener acceso a los planos del programa, lo que permite entenderlo y hacer modificaciones sobre el mismo).

El mecanismo que se utiliza para garantizar estas libertades, como ya se ha mencionado, es la distribución mediante una cierta licencia. En ella, el productor del programa otorga su permiso para que quien lo reciba pueda ejercerlas y especifica (si es el caso) las restricciones que desea aplicar (como dar crédito a los autores originales en caso de redistribución). Para que la licencia sea considerada libre, estas restricciones no pueden restringir las libertades mencionadas.

---

4 «La definición de software libre», http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html.

Hay varios textos que definen con precisión qué condiciones tiene que cumplir una licencia para ser considerada como software libre. Además del ya mencionado de Richard Stallman, puede destacarse el de Debian[5] y el de la Open Source Initiative[6] (muy parecido al anterior, ya que está basado en él), que define en realidad el término «open source».

De hecho, comparando estos dos últimos textos y el primero, el que hemos mencionado, puede concluirse que aunque tengan orígenes, connotaciones y apoyos diferentes, el tipo de programas a los que se refieren como «software libre» (*free software* en inglés) y «*open source software*» (software de código abierto en español) es prácticamente el mismo y por lo tanto ambos términos son, en gran medida, sinónimos. Por otro lado, como en español «libre» no tiene la ambigüedad de la palabra «free» en inglés (que puede interpretarse tanto como «libre» que como «gratis»), que dio origen a que se propusiera el término «*open source software*», parece razonable usar simplemente «software libre», ya que captura perfectamente el sentido de lo que se está definiendo.

Software libre y software gratuito

Así pues, las definiciones de software libre no hacen ninguna referencia al precio que puede costar. Aunque habitualmente cueste poco (en términos económicos) conseguir software libre, es posible desde luego cobrar una cierta cantidad por él. De hecho, es habitual, por ejemplo, que una distribución de

---

5 «Directrices de software libre de Debian», (DFSG, en inglés) http://www.debian.org/social_contract.es.html#guidelines.

6 «Open Source Definition», http://opensource.org/docs/definition.php.

GNU/Linux compuesta completamente por software libre cueste entre 50 y 100 euros en unos grandes almacenes. Por lo tanto, ni el software libre ha de ser gratuito, ni cualquier programa gratuito es software libre. La prueba de que un programa es software libre es que se ajuste a la definición anterior, no el precio que se pague por el mismo. Dicho esto, conviene también darse cuenta de que como el software libre puede redistribuirse, el precio que alguien estará dispuesto a pagar por recibirlo será bajo, cercano al coste de reproducción. Cualquiera que lo haya obtenido puede a su vez redistribuirlo más barato, o incluso gratis.

¿Qué es el copyleft?

Un término muy relacionado con el «software libre» es «copyleft», tanto que a veces ambos se confunden. Sin embargo, copyleft, resultado de un inteligente juego de palabras en inglés,[7] se refiere a un tipo de licencias de software libre (y por lo tanto, a un tipo de software libre): aquellas que permiten la redistribución del software sólo si se garantiza a quien lo recibe libertades iguales a las que otorgó el productor del programa. Más adelante, al hablar de licencias, se detallará más este concepto. En este texto, llamaremos «robustas» a las licencias que incluyen el concepto de «copyleft».

---

7 «Copyleft» es un juego de palabras a partir de copyright (derechos de copia, derechos de autor) y *left*, que significa «izquierda», en contraposición a *right*, derecha, pero también «dejar». A veces «copyleft» se traduce como «izquierdo de copia».

Aspectos legales

Licencias, licencias, licencias

Legalmente hablando, la situación de los programas libres no es muy diferente de los privativos: ambos tipos se distribuyen bajo licencia. Lo que les diferencia es precisamente, tal y como se ha visto, qué permite esa licencia.

Las leyes sobre propiedad intelectual (en el caso español, la Ley de Propiedad Intelectual, y las directivas de la Unión Europea aplicables) estipulan que si no hay permiso explícito no se puede hacer casi nada con un programa de ordenador, incluso si se ha obtenido mediante compra. Sólo el propietario del programa (normalmente su productor) puede otorgar ese permiso, habitualmente mediante una licencia. Además, hay que tener en cuenta que la propiedad del programa no cambia porque se otorguen licencias sobre ella: éstas no suponen transferencia de propiedad, sólo otorgan algunos derechos específicos. En el caso del software privativo, estos derechos son normal y únicamente de uso (y típicamente con restricciones). En el software libre se conceden, además de éste, también los derechos de distribución y modificación.

De hecho, la principal diferencia de las licencias de software libre con las de programas privativos reside en que en lugar de restringir lo que se puede hacer, otorgan ciertos permisos explícitos. Aún así, conviene recordar que las licencias libres también pueden poner condiciones, y de hecho, es habitual que las pongan. Normalmente estas condiciones están orientadas a defender algunos derechos del productor (como la mención de autoría) o a procurar mantener la libertad del software según va pasando de mano en mano (como es el caso de las licencias robustas, que se expondrán más adelante).

Tipos de licencias

La variedad de licencias libres es grande, aunque hay unas pocas que son usadas por la inmensa mayoría de los proyectos. Por un lado muchos proyectos no quieren o no pueden dedicar recursos a diseñar una licencia propia. Por otra, tiene muchas ventajas poder referirse a una licencia ampliamente conocida y sobre la que puede encontrarse información con facilidad.

Para estudiar todas estas licencias, podemos empezar por dividirlas en dos grandes familias: las que no imponen condiciones especiales en la *segunda* redistribución (que llamaremos licencias permisivas) y las que sí lo hacen (que llamaremos licencias robustas o copyleft). Ambas están reconocidas como libres, pero tienen consecuencias bien diferentes. Las primeras sólo especifican que el software se puede usar, redistribuir y modificar, pero no imponen condiciones especiales en caso de redistribución. Eso permite, por ejemplo, que el programa se pueda redistribuir como software privativo. La segundas incluyen las que, al estilo de la GNU GPL, imponen condiciones en caso de redistribución, forzando a que se sigan cumpliendo las condiciones de la licencia en la cadena de redistribuciones.

Mientras que las licencias permisivas hacen énfasis en la libertad de quien recibe el programa, ya que le permite hacer casi lo que quiera con él (en términos de condiciones de futuras redistribuciones), las robustas promueven la libertad de cualquiera que potencialmente pueda recibir algún día un trabajo derivado del programa (ya que obliga a que las sucesivas modificaciones y redistribuciones respeten los términos de la licencia original).

Licencias permisivas

Las licencias permisivas, también llamadas liberales o minimalistas, permiten, prácticamente sin condiciones, el uso, la redistribución y la modificación. Desde un cierto punto de vista esto puede entenderse como una máxima garantía de libertad, pero desde otro también puede suponer una despreocupación por las libertades que puedan ejercer terceros, que no reciban el programa (o el programa modificado) de su autor original. Una de las consecuencias más importantes de este tipo de licencias es que el programa puede redistribuirse, quizás sin haber sido mejorado, usando licencias privativas.

La primera gran licencia de esta familia es la BSD (hasta el punto que a veces se llama a todas ellas «licencias tipo BSD»). Esta licencia (Berkeley Software Distribution) fue usada durante la década de 1980 para publicar las modificaciones de Unix que realizó la Universidad de California en Berkeley (EEUU). La BSD obliga a reconocer la autoría original y darle crédito, sin que se obligue a la redistribución de fuentes o binarios. Naturalmente, otorga también permiso para realizar modificaciones e integraciones con otros programas casi sin restricciones.

Esta permisividad de las licencia BSD ha sido considerada tradicionalmente como muy adecuada para difundir estándares, ya que permite tanto implementaciones libres como privativas, usando el mismo sustrato de código. De hecho, ésta es sin duda una de las razones de la extraordinaria y rápida difusión de varios protocolos de Internet y de las interfaces usadas para interactuar con ellos, ya que toda la industria ha incluido en sus productos código derivado del original que se distribuía bajo la licencia BSD.

La BSD no es desde luego la única licencia permisiva. Otras muy populares son la MIT/X Window, la de Tcl/Tk y la de Apache. Sistemas muy populares, como los sistemas operativos

FreeBSD, NetBSD y OpenBSD, los servidores web del proyecto Apache o el sistema de ventanas X Window están protegidos por estas licencias.

Licencias robustas

Las licencias robustas imponen ciertas condiciones en caso de redistribución, aseguran que el software pase de mano en mano conservando sus libertades originales. Como ya se ha comentado, esto puede considerarse como una limitación a la libertad de quien recibe el programa o por el contrario una preocupación porque el programa siga siendo libre según se redistribuye.

La GNU GPL (Licencia Pública General del proyecto GNU, conocida habitualmente simplemente como GPL) es la más conocida entre las licencias robustas. Es también, con diferencia, la licencia más usada por los proyectos libres. Está promovida por la Free Software Foundation, y originalmente se diseñó para el software que distribuía esta fundación. Con el tiempo, su uso ha ido mucho más allá y hoy son miles los programas que la utilizan, desde el kernel Linux hasta entornos de escritorio como GNOME y KDE, sin olvidar aplicaciones ofimáticas como OpenOffice o navegadores web como FireFox.

La GPL es muy interesante desde el punto de vista legal, ya que hace un uso muy creativo de la legislación de copyright. En lugar de restringir los derechos de los usuarios, se basa en las prerrogativas que se conceden al autor para obligar a que el software sólo se pueda redistribuir como software libre. De ahí el término «copyleft», originariamente usado para esta licencia, y con el tiempo extendido a todas las licencias que aquí llamamos robustas.

La GPL permite la redistribución en forma binaria, pero obliga también a que el código fuente se ponga a disposición de quien reciba los binarios. Puede realizarse cualquier tipo de modificaciones, pero si se redistribuye el programa modificado, el código fuente completo de la nueva versión también ha de quedar disponible para quien reciba la versión binaria, que podrá a su vez modificarlo si lo desea.

La GPL define también la obra derivada de forma que se considera como tal cualquier conjunto de software que la incluya. Esto impide que se puedan redistribuir programas que incluyan una combinación de código protegido por la GPL y de código privativo. Hay quien llama a esto el «efecto viral» de la GPL, mientras que otros prefieren ver en ello una especie de «efecto herencia». En cualquier caso, la GPL fue diseñada específicamente con esta característica, precisamente para asegurarse de que no pudiera ser combinada fácilmente con licencias privativas.

En la práctica, esta combinación no es sólo imposible con licencias privativas, sino también con otras libres que son incompatibles con la GPL. Incompatible en este contexto quiere decir que la otra licencia, siendo libre, restringe alguno de los derechos que la GPL garantiza, ya sea contradiciendo alguna cláusula o imponiendo alguna condición nueva. Esto no implica que no se puedan usar simultáneamente programas con ambas licencias, o incluso integrarlos. Sólo supone que esos programas integrados no se pueden redistribuir, pues es imposible cumplir simultáneamente las condiciones de redistribución de ambas licencias.

Otra licencia robusta, también promovida por la Free Software Foundation, es la LGPL (Lesser GPL o GPL menor). Originalmente estaba pensada para proteger bibliotecas de programación que pudieran usarse tanto por sistemas libres como privativos, en el momento en el que la FSF consideraba esto

como de importancia estratégica. Es muy parecida a la GPL, con la diferencia principal de que el software protegido por ella puede combinarse con software que tenga otras licencias, incluso privativas y de que pueda redistribuirse el resultado. En otras palabras, las condiciones de la LGPL no son heredadas por todo el sistema combinado, sólo por la parte que deriva directamente del original protegido por ella.

Hay más licencias robustas pero estas dos son, con diferencia, las más populares.

Distribución bajo varias licencias

Hasta este momento se ha considerado que un programa se redistribuye bajo una sola licencia. Sin embargo, quien lo ha producido puede otorgar una licencia distinta cada vez que lo distribuye, si eso le interesa. Esto da paso a interesantes modelos de licenciamiento bajo dos o más licencias, según los casos. Por ejemplo hay programas libres, producidos íntegramente por una empresa (MySQL es uno de los casos más conocidos), que se distribuyen habitualmente con GPL, pero que también pueden licenciarse de forma privativa si un cliente lo demanda (y está dispuesto a pagar por ello), por ejemplo porque no quiere o no puede cumplir las condiciones de la GPL.

¿Por qué se produce software libre?

Sin duda las motivaciones que tiene cualquier desarrollador para producir software libre son una combinación personal e intransferible. Pero para desbrozar un poco los árboles que no nos dejan ver el bosque, podemos hablar de dos grandes líneas de motivación:

La ética, que podría estar simbolizada por la Free Software Foundation, heredera y seguidora de la cultura hacker.[8] Esta línea argumenta que el software es conocimiento y debe poder difundirse sin trabas. Su ocultación es considerada una actitud antisocial y la posibilidad de modificar programas, una forma de libertad de expresión.

La pragmática, que podría estar simbolizada por la Open Source Initiative. Esta línea argumenta fundamentalmente ventajas técnicas y económicas y pone el énfasis en las características prácticas del software libre (tanto para los que producen software como para otros actores e incluso para la sociedad en general).

Estas líneas están presentes por todas partes en el mundo del software libre, empezando por los dos nombres (*free software, open source software*) con que se conocen en inglés. De hecho, estos dos nombres son utilizados también para caracterizar la *free software community* y la *open source community*, cada una de ellas identificada o bien con los motivos éticos o bien con los prácticos. De todas formas, y con un poco más de perspectiva, podríamos considerar las razones éticas y las prácticas como dos

---

8 Aquí usamos hacker en el sentido del Jargon File, que entre otras incluye la entrada: «Persona que disfruta explorando los detalles de los sistemas programables y de cómo aprovechar sus capacidades, por oposición a la mayoría de los usuarios, que prefieren aprender sólo lo mínimo necesario». El término es difícil de traducir, pero podríamos decir que se refiere a alguien que es muy bueno en «lo suyo», siendo en este caso «lo suyo» el desarrollo de software. Quien esté interesado, puede leer el breve pero interesante «Why Software Should Not Have Owners» [En castellano: «Por qué el software libre no debe tener propietarios»: http://www.gnu.org/philosophy/why-free.es.html] de Richard Stallman, que resume algunos aspectos de esta ética.

extremos de un espectro en el que cada persona interesada en el software libre se podría situar según la combinación de motivaciones que la muevan.

Además de estas dos grandes motivaciones, hay muchas otras razones para trabajar en el desarrollo de software libre. Por ejemplo, Linus Torvalds menciona siempre la diversión como una de sus principales motivaciones para trabajar en Linux y sin duda hay muchos que simplemente trabajan en software libre porque les pagan por ello (algo posible debido a que existen modelos de negocios viables, como se comentará más adelante).

Coopetición

Dicho todo esto, es importante observar que con independencia de las motivaciones de cada cual, e incluso de la comunidad a la que considera que pertenece, el software que producen todos ellos es el mismo. Pueden darse (y de hecho se dan habitualmente) situaciones donde una empresa produce un programa libre (por motivos estrictamente prácticos, con el fin de apoyar un modelo de negocio) que es luego mejorado por un voluntario que trabaja por motivos éticos y que es finalmente adaptado a un nuevo entorno por otro que lo hace sólo para pasar un buen rato.

De esta manera, el mundo del software libre es altamente cooperativo. Las características propias de las licencias y la cultura de la mayoría de las comunidades facilitan enormemente la colaboración entre actores que en muchos casos ni siquiera se conocen, y que trabajan con motivaciones muy diferentes. La gran fracción de desarrolladores que tiene una motivación con un gran componente ético asegura, además, que haya agentes específicamente interesados en cooperar para conseguir sus fines. Y también los que están por motivos prácticos encuentran en la cooperación, de forma muy habitual, una estrategia ventajosa.

Pero el mundo del software libre es además fuertemente competitivo. Cualquiera puede mejorar un programa. Todos los desarrolladores trabajan «en abierto» y las mejores versiones son rápidamente adoptadas por los usuarios y por otros desarrolladores. Hay pocos costes derivados de cambiarse a una versión que es casi igual pero tiene alguna ventaja. Las empresas que producen software en el mismo dominio compiten fuertemente entre sí (piénsese por ejemplo en todas las que producen distribuciones de GNU/Linux que son, en el fondo, muy parecidas). Pero también los proyectos con un alto componente voluntario acaban compitiendo por tener la mejor solución (es bien conocida la competencia entre GNOME y KDE por tener el mejor entorno de escritorio).

Para designar esta situación donde los actores están a la vez compitiendo y cooperando, se usa el término «coopetición», muy adecuado para describir la situación. Son muchos los que opinan que el éxito y el gran crecimiento del software libre tiene mucho que ver con la gran potencia de estos dos mecanismos que trabajan juntos, retroalimentándose, potenciándose el uno al otro.

Modelos de negocio

Sin ánimo de ofrecer en tan poco espacio una panorámica completa de los modelos de negocio usados para producir software libre, sí conviene mostrar unas pocas pinceladas sobre este tema, respondiendo, siquiera brevemente, a la pregunta de «¿cómo se puede vivir de producir software libre?». Lo que está en cuestión, en el fondo, es la sostenibilidad del modelo, al menos en cierta medida. Sólo si el mundo del software libre consigue suficientes recursos (habitualmente en la forma de esfuerzo de desarrolladores) podrá producir la cantidad y calidad de programas que necesitamos. Y muchos de estos recursos

están ligados a que haya suficientes contraprestaciones (desde los programadores que necesitan vivir, comer y esas cosas, hasta las empresas que esperan tener beneficios).

Repasemos por lo tanto qué modelos de negocio están siendo objeto de exploración en relación con la producción de software libre. En general, casi todos están basados en la prestación de servicios a terceros. Estos servicios rentabilizan de una o de otra forma el software que se ha producido y producen un beneficio por el que el tercero está dispuesto a pagar. Por ejemplo, puede haber quien esté interesado en tener un programa con ciertas adaptaciones por las que está dispuesto a pagar. En general, quien esté mejor colocado para ofrecer esas mejoras con buena calidad y a buen precio, será el productor original del programa, que de esa manera obtiene unos ingresos.

Este simple ejemplo ilustra muy bien uno de los principales fundamentos de estos modelos de negocio. El software no es visto como un producto con el que comerciar: ya hemos visto que el software libre se puede redistribuir sin trabas y así es difícil encontrar a quien esté dispuesto a pagar simplemente por recibirlo. Por lo tanto, hay que entender el software de otra forma: como un servicio. En el ejemplo anterior, el servicio es la adaptación del programa, por la que el tercero está dispuesto a pagar. De este modo, la realización de mejoras, adaptaciones, integraciones, etc., se convierte en uno de los casos más habituales de negocio basado en la producción de software.

Hay otros muchos modelos, muchos de ellos no centrados en la producción. De hecho, en muchos casos el software libre es en realidad un subproducto de otra actividad principal, que es la que proporciona los ingresos. Por ejemplo, el software libre puede ser un valor añadido para vender aparatos electrónicos o servicios de mantenimiento de sistemas informáticos.

Sin entrar en más detalles, hoy en día, la pregunta no es tanto si es posible encontrar modelos de negocio basados en software libre (o de otra manera, ¿si es posible vivir del software libre?). Casos innumerables han demostrado ya que no es sólo posible, sino hasta cierto punto, habitual. La pregunta interesante es cuál es el mejor modelo de negocio en unas determinadas circunstancias. De responderla adecuadamente (y con la suficiente creatividad) depende probablemente la sostenibilidad a largo plazo del mundo del software libre.

Consecuencias principales

El software libre conlleva numerosas ventajas y pocos problemas. Veamos, a modo de ejemplo, algunos de ellos.

Problemas

Entre los problemas, probablemente el fundamental sea la imposibilidad de ciertos modelos de negocio (especialmente los basados en la venta de licencias de uso), que hace necesario, como ya se ha explicado, explorar otros modelos. Desde un punto de vista práctico, todavía es común otro problema: la falta de soporte y de empresas que proporcionen soluciones de calidad y con un servicio asociado suficiente (especialmente para usuarios no informáticos). Afortunadamente, este problema está desapareciendo, poco a poco pero de forma clara.

Un problema indirecto, pero muy importante, es la propia originalidad del modelo de software libre. Es tan diferente, en tantos aspectos, del modelo privativo tradicional, al que tantos están tan acostumbrados, que es difícil de entender sin una

mínima formación. Desgraciadamente, esta falta de formación provoca que muchos usuarios y productores de software libre no se beneficien del modelo todo lo que podrían y que no utilicen los mecanismos y posibilidades a su disposición.

Un ejemplo de estas diferencias es el modelo de costes. Es fácil y rápido entender que en el caso del software libre no suele haber costes de adquisición de licencias. Sin embargo, hay que tener en cuenta otros muchos costes (algo que también ocurre en el caso del software privativo) que influyen de diversas formas en cada circunstancia particular. Los costes de transición, formación, instalación, mantenimiento, etc., están presentes, si bien los modelos de cálculo usados por el software privativo no son de aplicación habitual para el software libre. Otro ejemplo interesante son los mecanismos para alcanzar calidad, que en el caso del software libre se suelen derivar de la colaboración voluntaria de gente que contribuye al desarrollo o que descubre e informa sobre errores en entornos y situaciones inimaginables por el desarrollador original. También son diferentes los mecanismos de competencia ya descritos.

Ventajas y nuevas posibilidades

El usuario de programas libres, ya sea un individuo o una empresa, puede encontrar una verdadera competencia en un mercado (el del software) que tiene una indudable tendencia al monopolio. Ya no depende necesariamente del soporte del productor de software: puede haber muchas empresas que, disponiendo del programa y de conocimientos suficientes, puedan hacer negocio con el mantenimiento, la adaptación y la mejora, compitiendo unas con otras, aun cuando se basan en el mismo programa. Por ello, el usuario podrá elegir con quien contrata sin tener que cambiar de programa.

Por otro lado, el usuario de software libre puede evaluar con mucho detalle (o dejar que otros lo hagan) la calidad de los programas. La disponibilidad del código fuente y la existencia de comunidades que escrutan con todo detalle cada modificación del programa permiten nuevas posibilidades en este campo. Ya no hay cajas negras en la que es preciso confiar porque sí, ni se depende de la estrategia de un productor, que en un momento dado puede decidir dejar de comercializar un producto, con el trastorno que eso supone para sus usuarios.

La evaluación de los productos antes de adoptarlos es también mucho más sencilla, ya que basta instalar los productos alternativos en nuestro entorno real y probar, mientras que con el software propietario hay que fiarse de informes externos o negociar pruebas con los proveedores, lo cual no es siempre posible.

Dada la libertad de modificar el programa para uso propio, el usuario puede personalizarlo o adaptarlo a sus necesidades, corrigiendo errores si los tuviera. Si tiene los conocimientos y los recursos necesarios lo podrá hacer él mismo y si no podrá contratar el servicio, como ya se ha comentado. El control pasa, en gran medida, del productor al usuario.

Repercusiones sociales

Hace tiempo que el papel del software es fundamental en muchos aspectos de la vida diaria, y también para el funcionamiento de la sociedad. Por lo tanto, cómo se produce, se modifica y se redistribuye el software tiene un gran impacto en la sociedad en su conjunto.

Desde este punto de vista, el software libre nos está mostrando una nueva forma de tratar con los programas. Dejan de ser algo ajeno, que sólo podemos usar en determinadas circunstancias y sobre los que no tenemos ningún control. Por el

contrario, podemos relacionarnos como queramos, sin limitaciones impuestas por el productor, pudiendo adaptarlos, mejorarlos, hacerlos más útil.

Esto no es sólo importante para los técnicos de software, que pueden crearlo y modificarlo. De la misma manera que la ausencia de trabas a la reparación de coches por parte de los mecánicos beneficia a todo el mundo, incluso a los que no saben de mecánica, la posibilidad de que un programa pueda ser mejorado beneficia a toda la sociedad.

Además, existen otras ventajas obvias en lo que se refiere a la difusión de nuevas tecnologías en la sociedad. Si un programa libre es de interés para amplias capas sociales, difundirlo a todos sus miembros es a la vez muy barato y (potencialmente) muy rápido. Naturalmente, Internet ayuda mucho en este proceso.

Pero el principal impacto social que está teniendo el software libre no es tecnológico, sino de otra naturaleza. Está abriendo un nuevo camino en todos los dominios de la producción de obras intelectuales. Por primera vez en mucho tiempo, y con éxito en la práctica, asistimos a un modelo de producción intelectual basado en la copia sin restricciones, que permite que cualquiera mejore las obras, fundado en la producción mediante la colaboración de personas con diferentes objetivos. El modelo ha funcionado en un dominio tan complejo y tan difícil como el software. ¿Por qué no podría funcionar en otros? En los últimos años muchas iniciativas están explorando, precisamente, como se puede trasladar este modelo a ámbitos como la música, las obras literarias, la producción multimedia. Con el tiempo, éste podría ser, con diferencia, el mayor impacto del software libre en la sociedad.

Unas breves conclusiones

El mundo del software libre está en clara ebullición. Desarrolladores voluntarios movidos por motivos éticos se mezclan con empresas ávidas de mejorar sus resultados. Cooperando y compitiendo a la vez. En todo este proceso aparecen nuevos modelos de negocio, se observan nuevas consecuencias sociales, y nuevas posibilidades para los usuarios. En cierto sentido, el software libre es un frente de ola que está experimentando, desde muchos puntos de vista, con nuevos modelos de producción de obras intelectuales. Modelos donde no se coarta la libertad del usuario para proteger la de los autores. Modelos donde cualquiera puede mejorar el trabajo de otros. Modelos donde, al fin y al cabo, estamos redescubriendo cómo cooperar. Los próximos años dirán hasta qué punto todas estas nuevas posibilidades nos llevan hacia situaciones sostenibles a largo plazo y también hasta qué punto este modelo es trasladable a otros campos de la producción intelectual.

Quizás, con el paso del tiempo, recordemos que fueron los pioneros del software libre quienes cambiaron las reglas de algo tan profundamente imbricado en las sociedades humanas como la producción de conocimiento.

2_Guía del autor de música libre[1]

musicalibre.info

Introducción

Este documentos trata de ser una guía para artistas que quieran comenzar a distribuir su música bajo el modelo copyleft. Todo este texto es, por ahora, elaboración propia de musicalibre.info. Si tienes alguna aportación, corrección, etc., no dudes en enviárnosla a musicalibre@musicalibre.info. Estas ante la primera versión de esta guía.

Ventajas e Inconvenientes

La música libre se presenta como una alternativa a la vez política y funcional al modelo convencional de la industria audiovisual. Se defiende a partir de determinados principios éticos, al mismo tiempo que como una alternativa más eficaz. La música libre, a diferencia de la música convencional, permite ciertos derechos a terceros. Cómo mínimo, una canción será música libre si permite la copia y la distribución no comercial, esto

[1] Este artículo ha sido originalmente elaborada por musicalibre.info. Version 1.0 del 03/10/05. Disponible en: http://www.musicalibre.info/pagina.php/guia.

implica que pueda ser colgada en Internet o que pueda ser objeto de intercambio en las p2p (emule, kazza, etc.), sin que discográficas, SGAE u otras entidades de gestión puedan oponerse a ello, al menos legalmente. La música libre es, por lo tanto, distinta de los productos convencionales de la industria musical.

La industria audiovisual que influye sobre las leyes y los medios de comunicación se basa en un modelo de negocio que tiene su fundamento en el control total de la producción. La industria decide quién va a ser famoso, qué es lo que va a triunfar y qué va a fracasar. Y esto porque además de disponer de toda la infraestructura de distribución, tiene una poderosa influencia sobre los medios de comunicación (por ejemplo, las radio fórmulas).

Este sistema de producción genera una importante homogeneización de los gustos y de la oferta musical. Sin embargo, el acceso mediante redes p2p a gran cantidad de música ha supuesto un freno a esta homogeneización. No es arriesgado pronosticar que vamos camino de tener más grupos de mediano éxito y menos «grandes figuras».

La actual industria musical se ha montado sobre una estructuras en las que la copia doméstica de música era realmente cara. Hace 10 años era más caro hacer una copia de un CD que comprarlo, además de que tenía una menor calidad.

En el año 2004, un estudio de la Universidad de Bournemouth concluye que en Alemania sólo existen 1.200 autores «profesionales» que viven de su música, pero además solo el 18% lo consigue gracias a los derechos de autor, es decir, sólo 216 autores viven gracias a las royalties en Alemania.

No obstante, se podría decir que la discográficas ofrecen también servicios de promoción. Llevan a los músicos a la radio y ponen sus discos en una gran cantidad de tiendas.

Sin embargo, si ninguna discográfica apuesta por nosotros, los autores, si ninguna no sólo nos graba un disco, sino que además apuesta por nosotros para convertirnos en uno de esos 216 autores, firmar con ella quizás sólo pueda significar que perdamos nuestros derechos sobre nuestro trabajo, al tiempo que se limita la difusión de nuestra música en Internet y en las p2p.

Además de la industria, existe también un poderoso freno «mental» a la música libre. Muchas personas presuponen cierta calidad a un grupo con un disco editado, aunque se pueda demostrar la falsedad de esta afirmación.

Apostar por la música libre para ganarnos el conocimiento del público obliga a un esfuerzo. Este documento trata de hacer más fácil ese esfuerzo. Os vamos a poner sobre la pista de cómo debemos registrar nuestras canciones, qué licencias copyleft podemos usar, cómo se puede grabar, duplicar y distribuir un disco copyleft, cómo promocionarnos. Pero siempre debemos ser consciente de que estamos ante un nuevo mercado. Un mercado que no sabemos si será o no paralelo al que dominan las discográficas o entrará en competencia directa con ellas. Un mercado en el que, para bien o para mal, hay mucho por investigar y descubrir.

Aspectos legales y licencias

Legalmente el autor es el dueño de todos los derechos de su obra. Sin embargo puede ceder a terceros los llamados derechos de explotación. Esto es lo que ocurre con los contratos de las discográficas o con el contrato de asociación a la SGAE (cuidado con lo que firmáis). Mientras no se acuerde / firme lo contrario, el autor es el único titular de los derechos de su obra. Lógicamente hablamos de obras inéditas, no de obras derivadas.

La ley nos otorga en exclusividad estos derechos. Sin embargo, podemos ceder parte de los mismos a otras personas.

Habitualmente cuando alguien compone o escribe alguna pieza, añade una nota como la que sigue:

© Copyright AÑO. Todos los derechos reservados.

Esto quiere decir que ese trabajo es de alguien que no permite hacer nada con el mismo, al menos nada que la ley no permita hacer como excepción a las prerrogativas exclusivas de los titulares de los derechos de autor.

Sin embargo, se podría añadir una nota como la que sigue:

© Copyright AÑO. Se permite la copia y la distribución sin ánimo de lucro. Quedan reservados el resto de derechos no especificados en esta licencia.

Según esta nota, la obra señalada podría ser considerada música libre (al menos parcialmente, en lo que se refiere a su distribución no comercial). Sin embargo, son muchos los derechos que podemos ceder al público. Podemos decidir si queremos que la gente pueda ganar dinero con nuestra obra sin nuestro permiso, que pueda vender CDs o tocarla en un concierto cobrando, etc. También podemos decidir si queremos permitir que la modifiquen, haciendo versiones por ejemplo, además de decidir de qué manera se pueden distribuir esas modificaciones. Es importan-

te dejar claro que se puede y que no se puede hacer con las canciones. Una licencia no es más que un documento en el que se recoje qué permitimos y qué no permitimos hacer con nuestras canciones, y bajo qué condiciones.

No obstante aunque nuestra licencia no permita usos comerciales siempre se podrá pactar individualmente este tipo de usos, por ejemplo para permitir que regalen nuestra música junto con una revista, que se incluya en algún corto cinematográfico, etc.

Debido a que muchas veces no están a nuestro alcance los recursos legales necesarios para hacer nuestra propia licencia, nosotros recomendamos las licencias a la carta que dispone el proyecto Creative Commons. Las Creative Commons permiten que el público identifique que libertades de uso va a tener sobre las canciones.

Las Creative Commons están adaptadas a una enorme cantidad de contenidos como puedan ser libros, formatos audiovisuales, etc.

Usar las CC nos da la seguridad de que aquello que escribamos no vaya a tener otras interpretaciones. Estas licencias han sido redactadas por abogados, están adaptadas a las leyes de cada país y son perfectamente claras en relación a lo que se puede hacer y lo que no.

Si entregamos (vendiendo CDs, por Internet, etc.) un trabajo bajo CC, esto no impide que ese mismo trabajo lo podamos volver a entregar bajo otra licencia en otra ocasión. Por ejemplo, podemos no permitir el ánimo de lucro, pero podemos hablar con una tienda / distribuidora y llegar a un acuerdo para que ellos vendan nuestros CDs.

Por lo tanto, las CC son una buena forma de permitir que se copien nuestras canciones. Sin embargo, esto no evita que podamos, y de hecho debamos, registrar nuestras canciones en el

Registro de la Propiedad Intelectual (no en la SGAE) para poder demostrar que son nuestras y para que nadie pueda registrarlas a su vez como propias y nos acuse que le hemos plagiado.

En cualquier caso vamos a la parte práctica. ¿Cómo se usan las licencias CC [creativecommons.org]. Las licencias CC se componen a partir de una serie de preguntas:

¿Permite uso comercial de su obra? (Sí / No) Así, decidimos si vamos a permitir que otra persona pueda hacer usos comerciales de nuestro trabajo, por ejemplo vender los CDs.
¿Permite modificaciones de su obra? Con esta pregunta decidimos si vamos a permitir que se modifique nuestro trabajo, podemos elegir que No. Pero tenemos dos opciones en el Sí. La primera opción (Sí) permite que se hagan modificaciones, por ejemplo que se incluya dentro de otro trabajo. La otra opción (Sí, siempre que se comparta de la misma manera) permite que otra persona modifique nuestro trabajo, pero el trabajo resultante solo podrá ser compartido bajo esta misma licencia. Además siempre deberá incluirte como autor de la obra. Con esto se consigue que tu trabajo se incorpore a la comunidad que puede modificarlo, adaptarlo, o crear nuevos trabajos colectivos, etc.

La última pregunta es acerca de la jurisdicción de la licencia. En este caso elegimos España, así la licencia estará adaptada a la legislación española.

Por ultimo podemos elegir que la licencia se destine a Audio para que el texto esté adaptado a este tipo de obras.

La página nos da finalmente el texto de la licencia. Podemos pulsar sobre «See how the license will look» y tendremos el texto de la licencia. Además podemos proporcionar esa url a nuestro trabajo, y podemos poner un texto de este tipo:

©, TU NOMBRE

Este CD/Canciones se distribuyen bajo licencia Creative Commons disponible en: creativecommons.org

Es interesante poner el logo CC y los iconos que simbolizan que derechos se ceden, para que cualquiera pueda entender fácilmente que puede hacer con la obra.

Las CC no sustituyen ni al Registro de la Propiedad Intelectual ni al servicio de registro de la SGAE. Aunque por el hecho de ser autores la ley nos concede todos los derechos es importante tener alguna prueba de que realmente eres el autor de tu obra, para eso existe el Registro. Es conveniente que exista alguna prueba con el fin de que nadie pueda atribuirse la autoría de tu obra y encima denunciarte.

Por otro lado, la SGAE también permite que registres tus canciones. Es más barato, pero a partir de entonces, y con la firma del contrato de asociación, estás obligado a ceder parte de tus derechos a la entidad de gestión. Se da así el caso, de que puedes llegar a tener que pagar a la propia SGAE por colgar tu música en tu propia web. En resumen, si una canción se registra en la SGAE ya no es música libre.

El Registro de la Propiedad Intelectual es algo complicado, pero es lo más seguro. En cualquier caso, es necesario entregar las letras y partituras.

Existen otras posibilidades, como autoenviarse un correo certificado en un sobre lacrado y pedir en correos que el sello lo pongan en el cierre del sobre, es un método bastante utilizado en el software libre pero no se conoce, que sepamos, ningún caso en el que se haya utilizado en un juicio, aunque varios abogados han considerado válido este sistema.

Cualquier prueba de que hemos compuesto nuestras propias canciones puede ser válida. Un notario también puede servirnos. Se trataría de dar una prueba notarial del CD, pero seguramente salga más caro que el Registro, aun cuando tengamos que pagar a alguien para que nos haga las partituras. No obstante si el CD está lleno de oggs o mp3s puede salir más barato acudir al notario.

Grabación

Una de las mayores dificultades que va a tener un grupo al comenzar en este mundo va a ser la de grabar un disco con buena calidad, es importante no grabar las canciones con un simple micro de ambiente. Se trata de conseguir una cierta calidad. Lo ideal es contar con un estudio de grabación. Si no tenemos esa posibilidad podemos grabarlo de forma casera o aprovechando un concierto.

Ahora bien, aquí no existe el concepto de Maqueta, es decir, un disco que se graba y se distribuye como paso anterior a una posible grabación con una discográfica, lo que grabemos, para bien o para mal, será nuestro primer disco. Consideremos las distintas posibilidades

Estudio de grabación. A menudo, en los estudios de grabación nos podemos encontrar de nuevo con la SGAE. No es frecuente que en un estudio se graben canciones no registradas en la SGAE. Así que es usual que nos pidan el pago a la sociedad de

gestión. Tenemos que explicarle que nuestras canciones no las gestiona la SGAE. Si sabemos explicarlo bien, y siempre según el estudio, tal vez baste con que firméis un papel asegurando que las canciones son inéditas y que no están registradas ni van a ser registradas en la SGAE. Si en el estudio de grabación no os hacen caso lo mejor es preguntar a otros grupos de música libre que han encontrado estudios donde permiten esta posibilidad.

Grabación casera. Con un ordenador personal podemos hacer una grabación bastante decente conectando los instrumentos a la tarjeta de sonido. Desde luego, lo ideal es hacerlo como en un estudio, grabar por separado guitarras, voces, batería, etc. y después mezclarlo con un editor de audio. El eslabón más descuidado suele estar en los micrófonos o en la tarjeta de sonido, si conseguimos grabar las pistas con buena calidad los resultados pueden ser espectaculares (siempre y cuando seáis buenos músicos, claro)

Grabación en directo. Si no existen los medios adecuados para grabar, una posibilidad es aprovechar un concierto en el que contemos con un buen equipo de música. Cualquier equipo de música que encontremos tiene la posibilidad de grabar lo mismo que está saliendo por los altavoces, tan solo tendremos que conectar una salida de la mesa a algún dispositivo de grabación. Lo podemos grabar en un mini-disc, en una platina de cassete o en algo de más calidad. En cualquier caso, lo que debemos aprovechar es grabar un buen equipo, podemos grabar varios conciertos y después elegir que canción se usa de cada concierto.

Cuando digitalicemos nuestro trabajo, lo normal será grabarlo en un CD-A y a partir de ahí sacaremos ficheros para distribuirlos por Internet, los famosos mp3s y los no tan famosos ogg pero de mayor calidad y con mejores posibilidades.

Aunque la música se suele distribuir por Internet en mp3 cada vez se utiliza más el formato ogg, ya que además de proporcionar mejor calidad de sonido nos permite otras opciones.

En primer lugar debemos saber que podemos comprimir el fichero en distintas calidades y que no debemos elegir la que menos ocupe sino la que más calidad nos ofrezca. Ésta se selecciona mediante la tasa de bits. Los mp3 se suelen comprimir en 128 o 192 kbps, aunque es preferible 192 para tener una mejor calidad.

Además hay que tener en cuenta los tags. Una vez tengamos el fichero podemos, y esto es muy importante, incluir datos como el nombre del autor, el nombre de la canción, a que album pertence y que orden ocupa dentro del disco, año, etc., dentro del fichero. Incluso, desde musicalibre.info se está investigando acerca de cómo incluir los datos de la licencia y de los servicios de certificación de autoría.

Esta información incluida en el fichero es muy importante para los dispositivos de reproducción mp3s. Y es además uno de los mayores motivos de queja por parte de muchas personas.

Página web

Es importante tener una página web donde colgar las canciones para que la gente se las baje. Es conveniente que la web tenga como mínimo las secciones de descargas, noticias, conciertos y una presentación del grupo. Lo ideal es que alguien del grupo, o cercano al mismo, se encargue de hacer una página web con un mínimo diseño, que cumpla los estándares de accesibilidad y de facilidad de uso. Si se está empezando, tal vez sea suficiente con aparecers en la web www.musicalibre.info, ya que allí puedes colgar noticias, conciertos y enlaces a mp3s. Sin embargo, insistimos en que es muy importante tener una página propia que nos permita una mejor comunicación con vuestro público.

La compra de un dominio está en torno a los 10 euros y los precios del hosting con capacidad para un disco estarán alrededor de los 60 euros. Todo esto al año.

Con estas referencias, podéis buscar una empresa de hosting. No es nuestra intención hacer propaganda de ninguna, por lo que para los que estén más desorientados lo más fácil es preguntar a otros grupos o webs del «mundillo» (http://musicalibre.info; http://lamundial.net; http://manerasdevivir.com, etc.) acerca de que empresas usan y cómo les va con ellas.

Sin duda, se puede buscar alojamiento gratuito en varios sitios, pero al final es importante asumir, como parte del coste de producción de nuestra propia música, el diseño de nuestra web y su alojamiento. Se trata de unos costes similares a los que pueda ser comprar y mantener el material y los instrumentos que necesita un grupo. Por otra parte, es muy habitual que los mp3s sean borrados de los servidores, ya que la gran mayoría no han sido colgados y gestionados por sus propios autores.

Otra opción muy recomendable es subir los mp3s a páginas como www.archive.org, mediante Creative Commons o ourmedia.org, que permiten subir material licenciado mediante Creative Commons. De este modo, nos ahorramos el espacio que necesitamos para nuestra web.

Promoción

La principal ventaja de la música libre es que su difusión puede ser mayor y por lo tanto la promoción puede ser mejor. Esto no significa que colgar 10 mp3s en la web signifique que millones de personas alrededor del mundo nos vayan a escuchar, acudir a nuestro conciertos e incluso comprarnos un disco.

Este tipo de análisis fueron frecuentes antes de que se crease http://www.musicalibre.info. Se trata de una web que recopila grupos copyleft. De hecho, cualquiera se puede dar de alta en la web e incluirse como grupo. De esta manera se puede dar una mayor difusión a nuestros conciertos y noticias. Algunos proyectos con el fin de promocionar algunos grupos, como un CD recopilatorio, han tenido un éxito notable con más de 5.000 descargas.

Grupos como LaMundial.net usan como nombre su propio dominio en la web, de manera que quienes lo conocen tienen fácil acceso a su web.

Las radios libres o comunitarias también pueden ser un buen lugar de promoción, así como los bares. En estos últimos, es importante recordar que poniendo vuestra música no tienen que pagar a entidades de gestión como la SGAE. Y aunque no vayan a dejar de pagar y a poner sólo vuestra música, si es posible convencerles de que pongan sólo música libre. Es interesante que cada vez que dejes un CD en un bar o en una radio les dejes una nota explicándoles estas ventajas. En el recopilatorio de www.musicalibre.info se incluía una nota que decía: «Ninguna de estas canciones, ni del resto de canciones que puedes encontrar en www.musicalibre.info, está registrada en ninguna entidad de gestión (como la SGAE) por lo que si pones esta música en un bar o en cualquier evento no estás obligado a pagar ningún tipo de derechos de autor».

Venta y distribución de CDs

La música libre no impide que los autores vendan sus propios CDs. De hecho, vender CDs en internet puede ser una buena alternativa y una importante fuente de ingresos en caso de que nuestro grupo sea algo conocido.

Hacer una tirada profesional de CDs requiere de una inversión de entre 600 y 700 euros para 500 copias, con libreto, carátulas etc. Según el precio de venta podemos recuperar la inversión rápidamente, ya que la unidad no saldrá a más de un euro y medio, aunque muchos grupos tratan también de financiar el estudio de grabación con la venta de estos CDs.

Habrá que elegir cuál es la mejor estrategia y echar números. Aún vendiendo los CDs a 2 euros, para conseguir una amplia difusión, ganaríamos 300 ó 400 euros. Vendiéndolos a 5 euros, con poco más de 100 copias vendidas ya habríamos recuperado la inversión. Podemos plantearnos ganar dinero, o recuperar simplemente la inversión, vender una parte y regalar otra, etc.

Si se da un buen concierto y el precio del CD está a 2-3 euros seguro que se venden como rosquillas. Como ocurre siempre, es muy importante que la música sea buena. La música libre no hace milagros.

Se pueden grabar los CDs de una forma «casera». Sale más barato pero el resultado es menos profesional. Por otra parte, copiar 200 ó 300 CDs lleva bastante tiempo. Incluso, haciendo cuentas, se puede llega a comprar una impresora de CDs. Aunque el proceso es un poco laborioso tiene la ventaja de que no hay que hacer 500 copias para tener unos precios decentes.

Los problemas con las entidades de gestión

Aunque no estemos asociados a la SGAE podemos tener problemas y que nos exijan pagar derechos de autor por usar nuestra propia música. Al primer movimiento nos van a pedir que paguemos a la SGAE. Esto puedo ocurrir en caso de que hagamos un concierto, acudamos a un estudio de grabación y com-

premos o utilicemos duplicadores de CDs. Las empresas y entidades especializadas en estas cuestiones están acostumbrados a que todo el mundo esté asociado a la SGAE.

En los conciertos, harán pagar al dueño del local. Tal vez pueda pasar desapercibido, pero es importante hablar con el dueño para que no les pague, ya que la SGAE no nos representa, y no tiene derechos sobre las canciones que vamos a tocar.

Pero donde nos vamos a encontrar con más problemas es en los estudios de grabación y en las empresas que duplican CDs. Tendremos que hablar con los responsables y explicarles que no estamos asociados a la SGAE y que las composiciones son originales. Puede ser interesante llevar los papeles del registro de la propiedad intelectual. En una ocasión, Punkmuki, para que les hiciesen copias, tuvo que entregar un papel firmado por un miembro del grupo en el cual se expresaba claramente que renunciaban a que la SGAE gestionase sus derechos de autor.

También hay quien ha conseguido un certificado de que NO pertenece a la SGAE firmado por la propia SGAE, aunque les ha costado muchas idas y llamadas y un número interminable de gestiones.

Algunos enlaces de interés

http://www.musicalibre.info
http://www.LaMundial.net
http://www.imbecil.com
http://es.creativecommons.org/
http://www.musicalibre.es
http://www.sindominio.net/copyleft/
http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%BAsica_libre
http://www.musicaeninternet.com/

3_El copyleft en el ámbito de la edición

Emmanuel Rodríguez (Traficantes de Sueños[1])

¿Qué es la edición?

El mundo de la edición comprende todo lo que gira en torno a la producción, preparación y presentación de textos. Este ámbito, que es al mismo tiempo una industria, tiene en el libro en papel su principal producto, si bien se podrían incluir folletos, panfletos y ediciones todavía atípicas como el amplio elenco de formatos electrónicos. En cualquier caso, y con el fin de ser extremadamente pragmáticos vamos a ceñir buena parte de este artículo al libro en papel, el «formato» de la era de la imprenta que se resiste impertinentemente a desaparecer, manteniendo su testaruda hegemonía. Y esto a pesar de que desde hace algo más de una década hay quien anuncia su final.

La edición comprende tres sujetos principales: los autores, los editores y el público. Los autores son los productores de textos, los escritores. Todas las legislaciones coinciden en considerar que

---

1 Traficantes de Sueños (www.traficantes.net) es un proyecto polifacético que se constituye a mediados de la década de 1990, con el fin de servir de espacio de formación, reflexión y reunión para los movimientos sociales de Madrid. Actualmente está formado por una librería, una distribuidora alternativa y la editorial. Es además animador y cogestor de un singular espacio social y cultural en el centro de Madrid, Embajadores 35, ubicado en dicha dirección.

el autor tiene derecho al reconocimiento de la autoría y a decidir o no la divulgación de sus textos (lo que en la legislación española se conoce como «derechos morales»[2]). Además, corresponde al autor decidir en qué condiciones se va distribuir su obra y si permite o no que ésta se modifique.

Los editores se encuentran, por así decir, en un segundo nivel. Trabajan sobre los textos de los autores, los preparan en formatos atractivos y organizan su difusión. Aunque autor y editor pueden coincidir (y de hecho las tecnologías informáticas e Internet han facilitado enormemente la autoedición, al hacer que el coste de la misma sea tendencialmente cero), se trata de trabajos distintos. La labor del editor consiste en preparar el texto en un formato legible y adecuado para el lector. Comprende tareas extremadamente técnicas que tienen como único fin preparar el texto para su publicación: corrección ortotipográfica, corrección de estilo, maquetación y diseño del libro, impresión y finalmente lanzamiento y distribución. Muchas de estas tareas añadidas al texto (como la edición, propiamente dicha, y el diseño) «generan» a su vez derechos de autor, que normalmente se consideran obras derivadas del texto original. En definitiva, el editor añade al texto un trabajo de preparación, de presentación y de difusión, que incluye desde el diseño del libro (portadas, imágenes, interiores) hasta su promoción y difusión; desde asegurar la colocación del texto en las librerías hasta la organización de actos de presentación y eventos de comunicación pública.

Obviamente, el editor no realiza todos estos trabajos. Normalmente los deja en manos de profesionales, siendo su principal actividad la de coordinar el conjunto del proceso que compone el ciclo de valor de la industria editorial y que se descompone

---

2 Art. 34, texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual 1/1996.

en una miríada de profesiones: diseñadores, impresores, comerciales, distribuidores, libreros. La edición tiene así una importante faceta empresarial, ya que la producción de varios cientos, miles o incluso decenas de miles de ejemplares en papel supone una enorme inversión de trabajo y dinero que normalmente no está al alcance de los autores.

Por último, el público, el misterioso sujeto del mundo de la edición. Reducido, las más de las veces, a una vasta colección de consumidores culturales, es considerado como la masa gris a la que toda una industria trata de perseguir, e incluso «producir» (por medio de toda clase de técnicas de marketing y publicidad) con el fin de garantizar el éxito de la inversión realizada en la producción de los textos. Sin embargo el público está prácticamente excluido de la legislación, incluso cuando se le permite todavía (aunque cada vez con más restricciones) la copia privada y algunos derechos relativos a la distribución, reproducción y cita, normalmente asociados a la investigación y a la producción de conocimiento.

En cambio, casi todo lo que se diga en relación al copyleft tiene su fundamento último en el público (en la sociedad en general) como sustrato primero de toda producción intelectual y cultural. Sin la permanente recombinación (basada siempre en la copia, la variación y la mezcla) de los elementos culturales y cognitivos no habría, a buen seguro, innovación y producción cultural. El copyleft se instituye precisamente para que esta permanente recombinación, que funda los conocimientos y los saberes de una sociedad, siga siendo la materia libre (lo que muchos han llamado procomún) de ese mismo proceso que llamamos cultura.

El copyleft en la edición

El concepto de copyleft es acuñado, como se ha repetido varias veces en esta guía, por el movimiento del software libre. Este movimiento trataba de dar así una expresión política a un conjunto de licencias que garantizaban que sus programas no fuesen objeto de apropiación (registrándolos como propios o utilizándolos con licencias restrictivas) por parte de empresas o particulares sin escrúpulos. Para que un programa fuese software libre tenía que cumplir cuatro libertades: la libertad de uso del programa con independencia del propósito de quien lo usa, la libertad de estudiar el funcionamiento del programa y de adaptarlo como se quiera (lo que hace que necesariamente el código fuente esté disponible), la libertad de redistribuir copias y la libertad de mejorar el mismo programa y de publicar las mejoras.[3]

Sin embargo, en el ámbito de la edición, y en general en todo lo que se refiere a los «bienes culturales» (obras gráficas, musicales, vídeo), se entiende que una obra es copyleft si cumple el requisito mínimo de que se permite su difusión y distribución no comercial. Esto implica la libertad de copia, su digitalización y distribución gratuita en Internet. Evidentemente, este copyleft «de mínimos» puede ser ampliado con permisos para la generación de obras derivadas a partir del original (como por ejemplo una adaptación cinematográfica, una traducción, una obra nueva sobre fragmentos de la primera, etc.), o bien con permisos para realizar ediciones comerciales por parte de terceros, o incluso todo esto a la vez y siempre sin tener que volver a consultar a los titulares de los derechos.

---

3 Básicamente ésta es la definición canónica de software libre elaborada por R. M. Stallman, «La definición de software libre» en *Software libre para una sociedad libre*, Madrid, Traficantes de Sueños, 2005 con edición digital oficial en: www.gnu.org.

El copyleft en la edición tiene una historia propia y poco conocida. Una historia que le conecta con los ámbitos contraculturales de las décadas de 1970 y 1980. Esta historia se reconoce principalmente en la etiqueta del anticopyright, que como su nombre indica era una negación consciente de las legislaciones de propiedad intelectual y de la convención internacional del copyright. El anticopyright estuvo animado por un importante movimiento de autoedición. Ponía el acento en la necesidad de generar un cuerpo de conocimientos libres, no regulado por una legislación cada vez más restrictiva y que actuaba invariablemente de parte de las grandes corporaciones y entidades que normalmente gestionan los derechos de explotación de los autores. Sin embargo, este movimiento, que cumplió un importante papel a la hora de cuestionar los principios de la propiedad intelectual y en la ofensiva contra la ampliación de la duración y la extensión del copyright, quedó estrechamente ligado a los procesos de autoedición de la década de 1980, sin que encontrase canales que lo convirtiesen en una herramienta de uso general por parte de los autores y el público.

Por esta razón, el copyleft se ha convertido en un instrumento mucho más versátil y flexible, ya que permite una amplia gama de posibilidades con diferentes grados de libertad y de conservación de algunos derechos por parte del autor. Además el copyleft no niega la legislación vigente. Se adapta a la misma, ahorrando una multitud de posibles problemas legales a aquellos autores que en principio no están dispuestos a mayores aventuras que las que se derivan de experimentar con la creación de sus obras.

¿Cómo aplicar una licencia copyleft?

Según la legislación española, homologable a la de todos los países occidentales, un autor no sólo es titular de los llamados derechos morales, que le reconocen la autoría inalienable sobre su obra y le autorizan a decidir o no su difusión pública, sino que también posee lo que se llaman derechos de explotación. De acuerdo al art. 17 de la ley española de Propiedad Intelectual: «Corresponde al autor el derecho exclusivo de los derechos de explotación de su obra en cualquier forma y, en especial, los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación, que no podrán ser realizados sin su autorización, salvo en los casos previstos en la presente Ley». Es decir, el autor tiene el poder de decidir cómo y en qué condiciones se va a reproducir y distribuir su obra. Más aún, puede imponer al editor que su obra sea difundida bajo una licencia copyleft.

Por lo tanto, lo primero que el autor debe determinar es cómo quiere que su obra sea difundida, qué permisos «concede» al público y cuales no. Generalmente estos permisos se pueden reducir a tres grandes variables: permitir la copia y la distribución no comercial (el mínimo exigible para que una obra sea considerada copyleft), permitir obras derivadas y permitir la distribución comercial, todo ello sin necesidad de nuevos permisos por parte del autor.

De acuerdo a las decisiones que haya tomado, el creador puede elaborar una licencia *ad hoc*, esto es, específica a su propósito. Las condiciones de esta licencia son únicamente: que debe ser clara, no debe entrar en contradicción alguna, tiene que estar adaptada a la legislación y por último tiene que considerar todos los casos susceptibles de provocar duda. Sin embargo, como estos conocimientos jurídicos no están normalmente al alcance de los autores, se recurre a modelos probados que

muchas veces han sido desarrollados por proyectos colectivos enfocados a la promoción y difusión de contenidos libres. Entre todos ellos, el que quizás sea más pertinente para el ámbito de la edición es Creative Commons.[4]

Creative Commons es una organización sin ánimo de lucro que pone a disposición del público y de los creadores, instrumentos legales sencillos que permiten licenciar una obra con distintos grados de protección y de libertad. Según las características de la obra y la voluntad del autor, Creative Commons dispone de una serie de licencias adaptadas a la legislación de más de 30 países [véase http://creativecommons.org].

Las licencias Creative Commons (CC) son licencias a la carta, adaptables a las necesidades del autor y a las libertades de uso que éste quiere dar a su obra. Las licencias CC se construyen a partir de una serie de preguntas sencillas que finalmente producen un documento de curso legal. Estas preguntas son las siguientes:

---

4 Creative Commons no es sin embargo el único proyecto legal disponible para la edición de obras copyleft, y quizás tampoco sea el más adecuado en lo que se refiere a otras dimensiones fundamentales del copyleft, como puedan ser los aspectos referidos a la generación de comunidades de creadores o de dispositivos políticos de movimiento. Sin embargo, es la referencia más conocida y de aplicación más sencilla. En el artículo «Arte y copyleft» de este mismo libro se dispone de explicación de una amplia colección de licencias. También se puede leer: Lawrence Liang, *Guide to open content licenses*, Piet Zwart Institute, 2004 [la edición en castellano será próximamente publicada por Arteleku]. Por otra parte, resulta inexcusable citar la Licencia de Documentación Libre GNU (Free Documentation License) creada por la Free Software Foundation para su aplicación en los manuales informáticos. Esta licencia permite la obra derivada (esencial en la documentación técnica) e impide, al igual que ocurre con todas las licencia GNU, la apropiabilidad por parte de terceros [www.gnu.org]. Esta licencia es quizás la más recomendable para manuales técnicos o docentes y para toda información que requiera una constante actualización.

¿Quieres permitir el uso comercial de tu obra?
¿Quieres permitir modificaciones de tu obra?
¿Y en caso de que permitas modificaciones, quieres que se compartan de la misma manera que tu propia obra, es decir con la misma licencia?

Como se puede ver, el mérito de estas preguntas es que resuelven los tres problemas, ya referidos, a los que se enfrenta cualquier creador de obras escritas: permitir o no la distribución comercial de la obra (ya que la no comercial está permitida por defecto en el copyleft cultural), permitir o no la creación de obras derivas y que éstas se compartan o no de la misma manera. Ya sea con una licencia CC o con cualquier otra, estas tres cuestiones tienen que quedar claramente resueltas y explicitadas de forma no contradictoria en la licencia del libro.

Por lo tanto, si eres autor y quieres que tu obra sea copyleft, lo primero que tendrás que decidir es el tipo de licencia que más convenga a tus necesidades. En segundo lugar, tendrás que acordar con el editor las condiciones de esta licencia y que ésta aparezca explícitamente definida en el contrato (para todo ello es conveniente la lectura del capítulo II del título V de la Ley de Propiedad Intelectual sobre el contrato de edición, arts. 58-73). Por último, la licencia deberá ir recogida en la página del libro que corresponde a los créditos, en la que aparece la editorial, la imprenta, el año, el lugar de publicación, etc...

Cómo podrás comprobar, quizás los mayores problemas no sean los técnicos. Una vez te hayas familiarizado con los conceptos y las herramientas básicas del copyleft, los principales obstáculos se derivan de convencer a los editores y a las posibles entidades que hayan podido financiar tu obra o que vayan a hacerse cargo de su publicación.

La batalla por el copyleft

Hasta ahora el uso del copyleft en un libro parece ser algo relativamente sencillo, basta algo de interés y de atención, y una mínima comunicación entre las partes que colaboran en el proyecto editorial. La legislación, si bien está pensada para imponer restricciones al público, y aplica por defecto unos derechos sumamente restrictivos, no es un impedimento mayor. En principio, todo depende de la voluntad del autor. Si el autor decide «conceder» derechos al público, la legislación está capacitada para defender esas «libertades concedidas», aunque sea bajo la forma de una «carta otorgada» a un público despojado de todo derecho primario sobre las obras que, nunca será suficientemente repetido, pertenecen legalmente al autor.

En este sentido, existen cuatro aspectos problemáticos en los que el copyleft puede convertirse en una herramienta excelente: ya sea para bloquear nuevas formas de restricción al acceso a las obras o para permitir la expansión de ese cuerpo de conocimientos comunes, que en otra parte se ha llamado procomún.

1. El principal problema consiste, como se ha visto, en convencer a los autores, ya que tienen la última palabra sobre las condiciones de reproducción y distribución de sus obras. En este sentido existe un argumento poco reconocido pero que resulta fundamental: normalmente el interés de los autores es el de darse a conocer a un público lo más amplio posible. Precisamente el copyleft en la edición, aun en su versión más blanda, está casi inevitablemente asociado a la difusión digital en Internet, esto es, a la posibilidad de que su obra sea accesible a un público potencialmente universal, lo que (con independencia de la calidad de la obra y de su éxito) está muy lejos de cumplirse a través de las librerías y bibliotecas. El copyleft, al tener

como propósito la creación de un cuerpo creciente de conocimientos libres (aunque sólo sea de forma parcial), accesibles a todo el mundo, coincide con lo que podríamos denominar como «circulación primaria de la cultura» o su permanente recombinación en tanto condición de su propia vitalidad y reproducción.

Por supuesto, habrá algunos autores que se muestren temerosos de que esto se convierta en un acto de gratuidad sin compensación económica. Pero esto es sólo una verdad a medias. Lo cierto es que la experiencia de los libros copyleft no indica una disminución sustancial de las ventas. Los casos registrados apuntan casi en una dirección contraria: la edición de la obra digital permite publicitar los libros. Y aunque exista un buen número de lectores «oportunistas» que lean la obra en pantalla o la impriman en sus casas, este número puede verse compensado por los nuevos lectores que, habiendo podido ojear las obra en Internet, prefieren comprarla en papel. Al fin y al cabo, el libro sigue siendo un objeto muchas veces preciado por su diseño, su textura y la flexibilidad de los trabajos que permite (acotaciones, subrayados, anotaciones, etc.).

Sin embargo, los autores temerosos tienen razón en señalar que incluso con las versiones débiles del copyleft perderían algunas fuentes de ingreso. Efectivamente, el copyleft es incompatible con dos vías de ingresos que dependen de las sociedades de gestión colectiva de derechos de autor. La primera es la que se deriva de los llamados derechos reprográficos, es decir, los que se coligen de la copia de sus textos en copisterías, instituciones educativas y científicas, laboratorios privados, etc. En relación a estos derechos de copia, se ha creado una sociedad de gestión colectiva, CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos [www.cedro.org]) que establece con estas entidades una serie de licencias que les permiten fotocopiar parte de los textos a cambio del pago de una cantidad anual. Además de establecer estas licencias y de gestionar

el cobro de las mismas, CEDRO persigue y denuncia a aquellas entidades que en posesión de máquinas fotocopiadoras no pague por la copia de libros.

La otra vía de ingresos, todavía por definir en muchos aspectos, es el canon por el préstamo de libros que seguramente se impondrá a las bibliotecas. La posible disposición sobre el canon aplicaría una directiva europea por la que se dictamina que las bibliotecas deberán pagar un canon por libro prestado en concepto de derechos de autor. Suponemos que este dinero (que quizás se calcule de forma global y se destine un fondo público a ese propósito) será gestionado por una sociedad de gestión colectiva, que a su vez repartirá ese dinero entre sus socios.

Estas dos formas de ingreso son incompatibles, incluso, con la forma más débil de copyleft que permite la distribución no comercial de las obras, y por lo tanto el préstamo y la copia no comercial. Pero el movimiento copyleft las considera además muy perjudiciales y poco legítimas. Por varias razones:

a) Porque suponen límites bastante severos a la distribución libre y sin ánimo de lucro, lo que en otras palabras se podría considerar como el hecho de poder compartir sin permisos ni trabas institucionales (algo fundamental para la difusión y creación intelectual). En el caso de las bibliotecas este atentado es especialmente severo, en tanto y en cuanto estas instituciones han sido un elemento esencial en la acumulación de la memoria cultural de toda sociedad, y por lo tanto representan una forma crucial del procomún. Con el canon por el préstamo público, las bibliotecas verían mermadas seguramente sus posibilidades de ampliación de fondos y de actuación en pro de la lectura.

b) Porque los mecanismos de recaudación son indiscriminados, en ninguno caso se distingue entre las obras en dominio público y con copyleft de aquellas que se imprimen con licencias convencionales del tipo «todos los derechos reservados». Las primeras eximen de todo canon de copia o préstamo, al menos sin ánimo de lucro, y en muchos casos, incluso, si éste existe.

c) Porque las sociedades encargadas de la percepción de estos ingresos son escasamente representativas del mundo de la edición. Recordemos que se cuentan por miles las entidades editoras y que en España existen más de un millón de autores de textos publicados, en su gran mayoría no asociados a ninguna entidad gestora. Por otra parte, estas sociedades son asociaciones privadas con poder recaudatorio (que en principio debería ser exclusividad de las instituciones públicas), lo que hace que los criterios de reparto de sus ingresos no estén sometidos a más control que el de los socios con mayor poder en las mismas.

Sin embargo, existen dos argumentos fuertes en contra de aquellos que ven peligrar la producción cultural en la generalización del copyleft. El primero es que el copyleft no es incompatible con la percepción de una remuneración por la venta de las copias de sus obras. Los libros a la venta en las librerías seguirían produciendo ingresos en concepto de derechos de autor. Los contratos de edición seguirán permitiendo que los autores perciban una parte de lo que los editores ingresan por la venta de sus libros en concepto de adelantos, royalties o tantos por ciento sobre ventas.

Por otra parte, y este quizás sea el argumento principal, la mayor parte de la creación intelectual y cultural que se expresa por medio de la letra impresa no se realiza sobre la expectativa

de los ingresos derivados de la venta de libros, de los cánones reprográficos o de la posible percepción de una remuneración por el préstamo público de sus obras. En realidad, la mayor parte de las obras escritas se realiza de forma vocacional, muchas veces desinteresada, y otras muchas gracias a las ayudas a la investigación y a la producción cultural por parte de instituciones públicas (como las universidades o los centros de investigación) y privadas (como los grupos de prensa y comunicación). Esto equivale a decir que el pago de esas obras ha sido realizado de antemano y que buena parte del mismo es consustancial a determinadas profesiones (como la docencia, el periodismo, la investigación, etc...). Además se podría añadir que la mayor parte de los ingresos de los «autores» deriva del hecho de «ser conocidos» por parte de un público generalista o específico (como las comunidades científicas, intelectuales, culturales). Este reconocimiento se traduce en muchas ocasiones en puestos públicos, encargos, trabajos, premios, etc.

2. Un segundo obstáculo al que tiene que hacer frente la expansión del copyleft se encuentra en la propia composición del mercado editorial. Normalmente las editoriales aplican por defecto contratos editoriales que se traducen en licencias como ésta:

> Quedan rigurosamente prohibidos sin la autorización escrita de los titulares del copyright, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo públicos.

Es además usual que las editoriales distribuyan y vendan sus libros en exclusividad (al menos en un área geográfica determinada), llegando incluso a adquirir todos los derechos de explotación de las obras (a veces perpetuidad) a cambio de una compensación económica a los autores, que se suele definir a partir de un porcentaje sobre la venta de las mismas. Las razones de estas prácticas, que en principio pueden parecer abusivas, se encuentran en los costes de inversión (todavía considerables) que se requieren para la edición de un libro.

Por eso, es esencial poder contar con el apoyo de al menos una parte de los editores, ya que estos suelen ser muy conservadores en lo que se refiere a garantizar la viabilidad de su inversión. Esto les hace tremendamente «persuasivos» a la hora de bloquear cualquier iniciativa, por poco arriesgada que sea, que modifique las condiciones «normales» de distribución de sus libros. Así, parece que sólo los autores más perseverantes y aquellos que tienen una posición ventajosa en el mercado pueden llegar a imponer una licencia copyleft a los editores.

En este marco estratégico, es preciso hacer alguna mención al mercado editorial. Aunque la mayor parte de la edición que se realiza en el Estado español tiene un fuerte componente vocacional y éste es completamente hegemónico entre las pequeñas editoriales, que componen el grueso de los títulos publicados, los grandes grupos editoriales marcan una fuerte tendencia a la concentración de las cadenas de distribución y venta. Esto les convierte en hegemónicos en términos de venta y de presencia pública. Y evidentemente, las grandes empresas no son las más proclives a innovaciones de dudosa rentabilidad económica, aun cuando existen precedentes de grandes grupos que han publicado alguna de sus obras con copyleft por iniciativa de los autores. En cualquier caso, la experiencia parece demostrar que los pequeños editores, precisamente por su carácter más vocacional que comercial, son más proclives a aceptar las licencias

copyleft. Y existe (como ya se verá) un pequeño número de editoriales que han empezado a promover y a presentar estas licencias a los propios autores.

De todas formas, parece que aún está todo por hacer. El escasísimo nivel de conocimiento de la legislación, de las tecnologías y la propia ajeneidad a la batalla que hoy por hoy representa el endurecimiento de las legislaciones sobre propiedad intelectual, marcan la atonía general de los editores, al menos en lo que se refiere al copyleft. En este sentido, el principal argumento que se puede esgrimir (además de que el copyleft no es inviable en términos comerciales) consiste en defender su función como difusores del conocimiento y de la cultura. Consiste en ayudarles a entender que en la era digital, las licencias y la edición web son medios imprescindibles a este propósito. Además conviene señalar que un libro con copyleft no encuentra mayores problemas de distribución y comercialización en librerías que el que sufriría en condiciones normales, antes bien, ese libro tiene por añadidura un nuevo medio de distribución a explorar: Internet.

3. Un tercer aspecto tiene que ver con las obras ya publicadas y se deduce del alargamiento de la extensión de los derechos de autor. Según la LPI, art. 26: «Los derechos de explotación de la obra durarán toda la vida del autor y setenta años después de su muerte o declaración de fallecimiento». Es decir, la mayor parte de las obras publicadas durante el siglo XX están todavía sujetas a derechos de autor. Sin embargo, muchas de ellas, por no decir la mayor parte, permanecen en una suerte de limbo de los justos antes de su definitiva incorporación al dominio público. Esta situación da lugar a muchísimos problemas, especialmente para las obras que no tienen una importancia comercial mayor, y que en muchos casos se pierden por desinterés de los titulares de los derechos (herederos, editoriales, instituciones), o simplemente

porque se desconoce incluso quienes son esos mismos titulares. Más allá de los abusos a los que da lugar la legislación (setenta años después de la muerte del autor parece excesivo a todas luces), existe aquí una indudable pérdida cultural e intelectual de obras ilocalizables o no publicables debido a los problemas derivados de la titularidad de los derechos. En este sentido, la generalización del copyleft permitiría conciliar la remuneración de los titulares de los derechos y la disponibilidad de las obras, aunque sea con fines comerciales.

4. El cuarto problema tiene que ver paradójicamente con la tecnología y la posible generalización de formatos electrónicos como los e-books y los sistemas anti-copia DRMs. Por un lado, los nuevos e-books limitan de facto libertades que estaban contenidas en el formato papel (como el préstamo, un número indefinido de lecturas sin más límite que la propia duración del libro o el almacenamiento en las estanterías también por tiempo ilimitado). Muchos libros electrónicos vienen acompañados de licencias y tecnologías que impiden su transferibilidad a otros usuarios, que limitan el número de lecturas o incluso el tiempo de almacenamiento. Aquí, curiosamente, la tecnología digital se vuelve contra sí misma, produciendo líneas de investigación que restringen libertadas que venían «por defecto» en la primitiva digitalización de los contenidos (su reproductibilidad, su flexibilidad en términos de copia y modificación, etc.). Los DRMs instalados en el software de aplicaciones o incluso en el hardware de los ordenadores del futuro pueden dar lugar a situaciones completamente abusivas, en las que se bloquee la copia y la modificación de contenidos, ya no sólo sujetos a una licencia convencional, sino también de aquellos que no reconozcan por defecto y que pueden ser contenidos copyleft o de dominio público.

Hacia una comunidad copyleft en el ámbito de la edición

En el mundo de la edición de texto no existe propiamente una comunidad copyleft: una trama de individualidades y de proyectos colectivos que defiendan y promuevan el copyleft en el ámbito de la edición, como puedan ser asociaciones de autores y escritores copyleft, grupos de editores, instituciones y archivos de materiales copyleft o incluso un «público» que reconozca y demande libros y ediciones copyleft. Sin embargo, existe ya un curioso número de iniciativas que promueven el copyleft.

Dentro del ámbito de la producción de textos escritos y de la literatura, es necesario mencionar, debido a su enorme repercusión pública, al autor colectivo Wu Ming, antes recogido en otra firma anónima y plural (esta vez a escala global): Luther Blissett. Wu Ming (literalmente «sin nombre» en chino mandarín), al igual que su precedente, es un proyecto de autoría colectiva, en el que la figura del autor se desdibuja tanto en la pluralidad de la firma como en un público que se considera algo más que un mero receptor pasivo. A partir de esta idea de la obra como co-creación, Wu Ming ha desarrollado toda una interesante labor de apoyo a la promoción del copyleft, empezando por supuesto por las licencias copyleft de toda sus producción cultural.

Wu Ming es sin embargo, la punta del iceberg de un pequeño movimiento de autores cada más predispuestos. Entre estos quizás, los más reseñables no pertenezcan al ámbito de la literatura o de la *intelligentsia* pública, sino a la producción científica. Obviamente la ciencia ha sido siempre copyleft. Sin la libre discusión de los resultados científicos, sin su posible verificación y modificación no existiría ningún ámbito que se pudiera considerar científico. No es por lo tanto casualidad que exista un número de científicos y docentes que hayan comenzado a preocuparse de que no sólo los resultados, sino también los medios de expresión (artículos, libros, revistas) sean copyleft.

Dentro del mundo de la edición propiamente dicha, las experiencias son mucho más minoritarias. Las razones son evidentes, por una parte los editores son muchas veces los principales inversores en el proceso de producción de libros. La búsqueda de rentabilidad determina un cierto «espíritu conservador» que rechaza el copyleft tanto por desconocimiento como por una aprehensión hacia algunas posibles libertades, incluso las más tímidas (como la distribución no comercial y las ediciones digitales), que pudieran debilitar su posición de mercado y con ello sus ventas. Por otra parte, no se debe olvidar que la edición es una industria, que sigue dominada (como ya se ha dicho) por un puñado de grupos editoriales que en ningún caso se arriesgarían a promover iniciativas de dudosa rentabilidad comercial.

En cualquier caso, y esta es uno de los asuntos más paradójicos, algunos de los promotores más importantes del copyleft en la edición son precisamente editoriales. Este es el ejemplo de la editorial Traficantes de Sueños (desde la que se anima la producción y edición de esta guía y de este artículo) que lleva publicados más de medio centenar de libros con distintas licencias copyleft y que aplica una política de acuerdos con los autores para que estos comprendan y acepten que lo mejor para sus libros es la utilización de este tipo de licencias. El resultado ha sido la proliferación de distintas ediciones digitales de los libros publicados y la creación de una pequeña biblioteca virtual (disponible en www.traficantes.net/editorial) de unos textos que de otra manera sería imposible que estuviesen disponibles en Internet.

En cualquier caso, Traficantes de Sueños ya no es un caso aislado. Con mayor o menor pericia en la aplicación de las licencias, con mayor o menor timidez, existe todo un abanico de editores que en lengua castellana han comenzado a publicar algunos libros con copyleft: Virus Editorial, Bellaterra, Acuarela, Ediciones Bajo Cero, Atrapasueños, El Viejo Topo y tantas otras.

Otro ámbito interesante en el que el copyleft está empezando a tener un importante desarrollo, aunque rebasa ampliamente el objeto de este artículo, es el periodismo. El primer ejemplo importante es quizás el del periódico de difusión gratuita *20 Minutos* que licencia toda su información con una licencia Creative Commons. Más interesante aún es el hecho de que el ámbito de la blogosfera, los blogs y foros en Internet, sea mayoritariamente proclive al copyleft, y que un número no desdeñable tenga licencias copyleft.

Pero quizás, el espacio que debiera ser más prometedor, ya que en ningún caso debieran valer las razones de rentabilidad comercial, sea el de las instituciones públicas. En muchas ocasiones, éstas disponen, de servicios de edición que representan una parte sustancial de los contenidos publicados en papel. Convencer a estas instituciones, financiadas con dinero público, de que la mejor manera de hacer plenamente coherente su labor editorial es por medio del copyleft es una de las principales tareas de los defensores del procomún.

A modo de epílogo: ¿más allá del copyleft?

Durante este artículo hemos hablado mucho de los autores. Según la legislación, los autores tienen todo el poder para decidir cómo se distribuye y se comercializa su obra. Son el primer eslabón de la cadena de producción cultural e intelectual y sin su decidida apuesta por el copyleft, éste no tendría lugar.

Hemos hablado también de los editores, del poder que tienen para imponer sus condiciones a los autores, de los costes que tienen que afrontar y de sus frecuentes prejuicios frente al copyleft. Pero también del carácter vocacional de muchos de ellos, que les ha llevado a asumir el copyleft como un medio natural para llevar a cabo su función social primordial: la difusión de la cultura y por lo tanto la apuesta por que ésta circule con la mayor libertad posible.

Sin embargo, no hemos dicho nada acerca de ese tercer personaje que presentábamos al principio y que sólo por convención hemos denominado como el público. Éste es quien da pleno sentido al copyleft. Sin embargo, el copyleft se construye a partir de la legislación y por lo tanto de la voluntad de los autores. Los derechos que permiten las licencias, incluso las menos restrictivas tienen, como se ha dicho, la forma de una «carta otorgada», que sólo corresponde al autor definir y defender. Aun cuando es el público, esa materia tan «gris» como opaca, la que compone la infinidad de relaciones sociales que están detrás de cada creación.

Sin la memoria social acumulada, sin el uso creativo de esa cultura y esos conocimientos por parte del público, sin la escolarización de masas y la profunda inmersión cultural y mediática, sin formas de vida novedosas que generan sus propios conocimientos y tendencias culturales, en definitiva sin la propia vida social en toda su complejidad ¿no sería acaso imposible ningún acto de creación? ¿No es en definitiva el público el verdadero sujeto de la creación intelectual?

Nuestra legislación sigue basada en una idea de la creación individualizada en la figura del genio que hace indisociable la obra de su creador. Sin embargo, toda innovación se produce de forma colectiva y por vías a veces muy complejas que normalmente incluyen comunidades y formas de vida de distinto tipo (culturales, científicas) y circuitos de formación que tienen a menudo fuertes dosis de financiación pública (universidades, centros de arte, de investigación).

El movimiento copyleft debería partir de esta consideración para intentar abrir, al tiempo que se generaliza, una nueva concepción de la norma y la ley que haga del público y del procomún el bien más preciado a conservar y reforzar, siempre con el propósito de multiplicar nuestro legado intelectual.



Producción, legislación y derechos de autor en el ámbito del arte

Si en al algún ámbito de la creación el modelo copyright está vigente, ése es el de las artes plásticas. Mejor que en cualquier otro terreno este modelo encaja, aparentemente, en una manera de ver la producción artística que se ha mantenido sin cambios significativos desde hace décadas, siglos. Parece como si las irreversibles contradicciones que la tecnología digital provoca en el ámbito de la música, el cine, el vídeo o, evidentemente, el software, no tuvieran razón de ser cuando hablamos de productos culturales tales como pinturas, esculturas, dibujos, instalaciones, etc. De hecho, la manera vigente de entender, promover, mostrar y seguir produciendo arte en el siglo XXI coincide sorprendentemente con unos modelos anclados en el siglo XIX. Incluso después de los zarandeos que la tecnología le ha venido propinando periódicamente de la mano de la fotografía, el vídeo o las primeras computadoras, el modelo decimonónico ha resistido estoicamente. Ni siquiera los ataques más iconoclastas propinados por Dadá, el Situacionismo, el letrismo o el punk, ni las críticas más argumentadas y militantes de Fluxus, el arte conceptual o la *performance* han podido con un paquete de paradigmas que lejos de debilitarse han reaccionando engullendo todas esas prácticas más críticas. Todavía hoy, el artista individual,

romántico y genial, la obra objetual única y original, el museo como aparato legitimador de todo el complejo sistema del arte y su obsesión patrimonialista, además de un entramado demasiado estático (formado por galerías, críticos y comisarios) persisten con una naturalidad tal, que aún permanece la sensación de ser el único mundo posible. Tampoco podemos olvidar las instituciones públicas y privadas que apuestan, defienden y promocionan este modelo recíprocamente legitimador, a su vez, de posicionamientos políticos y jerarquías de poder.

El copyright como modelo, primero de distribución y después como extensión a todo el espectro de la producción artística, encaja como un guante en esa forma de entender el arte. Es decir, el sobreprotagonismo del autor propietario de absolutamente todos los derechos, capaz de cederlos en bloque para su gestión restrictiva por el mediador de turno, llámese galería, museo o entidad de gestión, siempre en (supuesto) beneficio del autor. Con la producción (objetual, única, original y escasa) como unidad de cambio. El arte como actividad romántica y el copyright más neoliberal van juntos de la mano. Una contradicción en sí, pero las consecuencias de este modelo, aparentemente asumidas por todo el mundo, son claras. El mito del artista bohemio perdura. Las obras son un producto escaso y de lujo mientras que el acceso sigue siendo restringido, incluso cuando se trata de investigación, crítica o educación; no digamos cuando se trata del público en general. Se fomenta la cultura del permiso y desaparece cualquier intento de liberar la circulación del conocimiento y contribuir al acceso libre a la cultura.

Afortunadamente, la irrupción de los medios digitales ha contribuido a que la situación sea, aunque sólo en parte, mínimamente insostenible o, por lo menos, comience a serlo. Se quiera o no, el software libre y de código abierto, Internet y las posibilidades que ofrece la digitalización están «tocando» la torre de marfil del arte contemporáneo. El net art, el sofware art,

la digitalización de contenidos, las redes p2p y la crítica que se ejerce desde focos independientes, empiezan a hacer visibles ciertas contradicciones. Como no podía ser de otra manera, el monstruo se retuerce, se defiende y se atrinchera.

En ese contexto, y debido a un complejo tejido de razones, aparece de manera recurrente el tema de los derechos de autor, vinculado siempre y por defecto al copyright. Entre otras cosas, como efecto reflejo del intenso debate que se está dando en las otras industrias culturales o creativas del cine, la música y el software. Pero también, por otro lado, a causa de la precaria situación de los artistas como trabajadores-productores culturales, que trabajan en el total desamparo y ven los derechos de autor como un salvavidas, casi el único al que aferrarse. En ese debate, que se encuentra todavía en sus primeros pasos de un camino que se promete largo, es donde el copyleft puede dar visibilidad a las innumerables contradicciones del sistema del arte y hacerlo evolucionar definitivamente. Con la constante amenaza, eso sí, de que sea engullido una vez más, como cualquiera de las otra posturas críticas que históricamente se han articulado dentro del sistema. Pero quizás ésa sea una de las principales virtudes del copyleft. Aparte de su coherencia argumental, la militancia como virtual colectivo (vinculado a la idea de multitud) y la fuerza de sus argumentos, el hecho de que sea un fenómeno transdisciplinar, desde fuera, y no un movimiento artístico sino más bien una suerte de epidemia que contagia ciertas prácticas, puede evitar que sea asimilado y desactivado, tal y como ha ocurrido históricamente con Dadá, el punk, el vídeo arte más militante o el arte conceptual.

Copyleft en el arte puede suponer la flexibilización de las relaciones productor-receptor, establecer otros canales de distribución y principalmente superar ciertos estereotipos elitistas en torno a la producción del arte contemporáneo. Recuperar así la práctica artística para la cultura, en su dimensión más colectiva,

liberando el arte para la comunidad de la que indudablemente surge y en la que necesariamente debería revertir; invirtiendo la tendencia neoliberal hacia la espectacularización, la escasez y la utilización de la cultura para intereses comerciales y políticos.

Procesos de producción

El proceso de producción en el arte contemporáneo está históricamente separado de los sistemas establecidos de producción material, industriales o no, propios de la sociedad contemporánea. A pesar de la cada vez más insistente ambición del sistema del arte en erigirse como una industria cultural más, los únicos indicios de una posible industria se limitan a la exhibición y comercialización de las obras de arte, si tenemos en cuenta ciertas galerías y casas de subastas. Aún así, en el contexto del Estado español se trata de una red muy débil y absolutamente dependiente de las instituciones públicas.

Por lo tanto, sin miedo a equivocarnos podemos decir que los procesos de producción de arte contemporáneo dependen casi exclusivamente de las instituciones públicas, en definitiva, de recursos públicos. Por esa razón, al hablar de dinero público, precisamente, se hace del todo necesario considerar fórmulas de acceso abierto, de circulación libre del conocimiento, en lugar de modos restrictivos de gestión de la cultura. Si en el mercado libre, copyleft puede plantearse como «una» opción, en lo público, copyleft debería constituirse como «la» opción.

Respecto a la pregunta sobre cómo se produce el arte, en tanto práctica situada en nuestro contexto, la respuesta es muy sencilla porque no hay muchas opciones y éstas han de ser siempre consideradas sin perder de vista la remuneración del autor, que tiene lugar de diferentes maneras:

Como norma general, son los/as artistas quienes financian su propio trabajo sabiendo que difícilmente recuperarán su inversión o que en caso de hacerlo, dependerá de una venta futura.

Otra situación muy extendida es la dependencia de las instituciones públicas a través de becas, subvenciones, proyectos institucionales o encargos.

En muy pocos casos, esta remuneración se produce a través del trabajo directo con las galerías, a cambio de obras o de cierto margen de beneficio sobre las futuras ventas, o también a través de otros tipos de relación «laboral».

A través del «efecto de ser conocido» que permite al autor conseguir otras vías de financiación: conferencias, clases, cursos, trabajos de encargo, etc.

Por medio de los beneficios que presuntamente le pueden reportar los derechos económicos reconocidos en la LPI.

En cualquier caso, hay que subrayar que de acuerdo a estas «ventas» pudiera parece que existe un mercado sostenible cuando, en realidad, éstas dependen igualmente de las instituciones, las auténticas «madrinas» del mercado del arte en el Estado español a través de museos y colecciones financiadas con recursos públicos. Síntoma de todo esto es la Feria de Arte ARCO, una feria presuntamente comercial. Pero si se analiza el volumen de movimientos comerciales se observa el claro desequilibrio entre la inversión privada y la inversión pública que constata esta situación.

Por lo tanto, en el contexto de una industria prácticamente inexistente, la incidencia del copyleft y la gestión y uso de los derechos de autor y la propiedad intelectual en el arte contemporáneo pasan obligatoriamente por el marco de estas circunstancias en las que confluyen producción y remuneración.

Legislación

En materia de artes visuales, como en el caso de otras expresiones culturales, los derechos de autor en el Estado español están regulados por la Ley de Propiedad Intelectual, aunque, de alguna manera, vayan siempre a remolque de otras formas culturales que marcan el camino, como puedan ser la literatura o la música. Aún así, en el texto legal se reconoce explícitamente el trabajo del creador visual así como un listado de tipos de obra susceptibles de protección. Se reconoce así la condición de autor de:

> Las esculturas y las obras de pintura, dibujo, grabado, litografía y las historietas gráficas, tebeos o comics, así como sus ensayos o bocetos y las demás obras plásticas, sean o no aplicadas [...]
>
> Las obras fotográficas y las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía [...]

Se trata de un listado que, por un lado, no evita pensar en otras formas de arte no recogidas en la ley y, por otro, plantea situaciones contradictorias y extrañas como, por ejemplo, cuando en el caso de la fotografía, se discriminan y jerarquizan grados (alturas) de autoría al distinguir entre obras fotográficas y meras fotografías. Según Miguel Roig, cuando la ley cita estas últimas se refiere a:

> Aquellas fotografías que, de modo ocasional, puramente mecánico y desprovisto tanto de creatividad como de profesionalidad, puede hacer cualquier persona con ocasión de un viaje, una reunión familiar, etc.

Mientras que por el contrario la ley dice:

Las obras fotográficas son aquellas creaciones originales realizadas por quienes revisten la condición de fotógrafos-creadores visuales, con una dedicación profesional y una altura indiscutible (más allá de cuestiones estéticas), y que, precisamente por ello, sus creaciones son objeto de encargo.

Para los artistas visuales, de manera idéntica a otros autores, la ley reconoce dos tipos de derechos:

Morales: son inherentes al autor, irrenunciables e intransmisibles. E incluyen el derecho a ser reconocido como autor; a decidir si su obra ha de ser exhibida y cómo; si la divulgación ha de realizarse bajo su nombre, seudónimo o de manera anónima; a que su obra sea respetada impidiendo cualquier deformación o modificación. Aparte de otros más «específicos» como poder acceder a la obra original cuando ésta no esté en su poder o a decidir sobre la divulgación de la obra si hay perjuicio de sus intereses legales o de su reputación, convicciones intelectuales o morales.

Económicos: que a su vez recogen dos grupos de derechos, de explotación y de simple remuneración. Los primeros pertenecen al autor con carácter exclusivo y excluyente sin que nadie pueda utilizarlos sin su permiso e incluyen el derecho de comunicación pública (o exposición), el derecho de reproducción, el derecho de distribución y el derecho de transformación. Estos derechos tienen unos limites marcados por la ley como son el derecho a la cita, a la información, la investigación o la parodia y, cómo no, la tan polémica copia privada. Los derechos de explotación están limitados en el tiempo, en términos generales, durante un plazo de 70 años a partir de la muerte del autor. Esta es la norma general pero hay otros países como Egipto donde los derechos sobre imágenes tienen una duración de 15 años y en Irak sólo de 5. El ejercicio de los derechos

denominados como de simple remuneración no son exclusivos del autor aun cuando se le asegura una remuneración en la explotación de la obra según indica la ley. Los más habituales son el derecho de participación (o *droit de suite*) que asegura un porcentaje en posteriores ventas de una obra, aunque históricamente no se venga aplicando en el Estado español y el derecho de remuneración por copia privada.

Aunque en la práctica se suelen asociar ley de propiedad intelectual, derechos de autor y copyright, es conveniente aclarar ciertas diferencias entre esos conceptos:

Ley de Propiedad Intelectual. Es la ley que regula los derechos de autor y su ejercicio, aunque las entidades de gestión y algunas asociaciones de artistas reclaman que se denomine ley de derechos de autor, ya que la noción de propiedad no es adecuada para las producciones culturales y responde más a una tradición jurídica propia del Estado español.
Los derechos de autor son los mencionados anteriormente, cuyo ejercicio, limitaciones y regulación quedan establecidos en la LPI
El copyright es la norma que rige en Estados Unidos. Su símbolo © representa toda una manera de legislar en materia de derechos de autor que está contagiando, como parece inevitable, todas las decisiones que se están tomando en este ámbito a escala internacional, y también en Europa, sin que necesariamente el llamado modelo continental se ajuste al concepto de copyright. En el Estado español es suficiente con la firma del autor para que ésta se encuentre protegida y no es necesario ningún tipo de registro. Es más, como dice la ley en las disposiciones generales: «La propiedad intelectual de una obra literaria, artística o científica corresponde al autor por el solo hecho de su creación».

VEGAP

Visual Entidad de Gestión de Artistas Plásticos (VEGAP) es la única entidad legalmente constituida que gestiona de manera colectiva los derechos de explotación así como otros de carácter patrimonial de los artistas, ya sean las obras de creación visual, fijas o en movimiento. Según Javier Gutiérrez Vicén, director general de VEGAP, «la gestión colectiva es el sistema más eficiente para hacer efectivos los derechos de autor de los creadores visuales». A pesar de que vincularse a VEGAP no es obligatorio, la LPI evidencia ciertas contradicciones al respecto. Por un lado establece que, por ejemplo, el derecho a la remuneración por copia privada es irrenunciable para los autores mientras que en el apdo. 7 del mismo artículo afirma que dicho derecho «se hará efectivo a través de las entidades de gestión de propiedad intelectual». En consecuencia, VEGAP recibe su parte por la polémica copia privada (canon CD, DVD, etc) pero sólo la cobran los socios «voluntarios» de la Entidad. Se contraviene así doblemente lo dicho en la propia LPI cuando, respecto al reparto de lo recaudado, explicita que ha de efectuarse con arreglo a un sistema que excluya la arbitrariedad.

Por último, de momento VEGAP no considera la realización de contratos con copyleft, donde se contemple la cesión al usuario de ciertos derechos. Estos contratos se hacen en bloque, cediendo a la entidad la gestión en exclusiva de los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública, participación y transformación. Es decir, todos. Por lo tanto, a día de hoy, trabajar de modo copyleft en cualquiera de sus modalidades es incompatible con la única entidad de gestión existente para las artes visuales.

Tipos de licencia

La cuestión de las licencias, nos lleva a un problema más complejo de lo que en un principio pudiera parecer. Si bien las licencias Creative Commons se presentan como la opción más extendida y de mayor implantación, no podemos dejar de lado otras iniciativas ensombrecidas ahora por la hegemonía indiscutible de las CC. En la confección de esta guía, nos encontramos así con un problema que se presenta en dos direcciones. La exigencia, por un lado, de un enfoque pragmático en un terreno complejo como es el de la propiedad intelectual y, por otro, la necesaria pregunta acerca de la hegemonía de las licencias CC frente a otras licencias, muchas de ellas previas, y ahora marginadas a modo de daño colateral ante la progresiva implantación de aquéllas.

De acuerdo a lo dicho, seguimos un procedimiento de doble entrada. En primer lugar haremos un rápido repaso de las licencias más comunes, para posteriormente centrarnos en las CC y confeccionar un *how to* utilizable para las obras visuales.

A la hora de confeccionar un mapa de licencias de contenido abierto es inevitable recurrir a la «*Guide to Open Content Licenses*» de Lawence Liang.[1] Nos remitimos a este trabajo para todo interesado en un desarrollo más intenso de las licencias y sus particularidades, ya que dadas las limitaciones de este texto, no podemos extendernos más allá de una pequeña mención de cada una además de algunos comentarios, «derivados» en parte, del mismo.[2] Asimismo, limitaremos este recorrido a las licencias susceptibles de ser utilizadas en las artes visuales.

---

1 Liang Lawrence, *Guide to Open Content Licenses*, Piet Zwart Institute, 2004. La publicación está disponible en http://pzwart.wdka.hro.nl/mdr/pubsfolder /open-content/.

GNU / GPL

Creada a mediados de la década de 1980. Tiene su origen en el mundo del software libre y es, a su vez, la principal responsable de todo el movimiento por la cultura libre y el copyleft. Está basada en las cuatro libertades propuestas por Stallman y la FSF (Free Sotware Fundation): 1) de uso; 2) de estudio y modificación; 3) de copia y 4) de mejora y distribución de los contenidos, el carácter libre de lo producido continúa así en las obras derivadas cuyos contenidos mantienen la misma licencia. Aunque alguno dirá que la Internacional Situacionista se adelantó a todo ello cuando en 1958 decía:

> Todos los textos publicados en la Internacional Situacionista pueden ser libremente reproducidos, traducidos y editados, incluso sin citar la fuente original.

Sin embargo, al tratarse de un proyecto que proviene del mundo de la programación y del software plantea algunos inconvenientes a la hora de adecuarse a contenidos «artísticos».

Seguramente la Licencia de Arte Libre haya sido la más fiel en el intento de trasladar la GNU al mundo del arte. De hecho, la FSF la recomienda para trabajos artísticos. La antepone, incluso, a las de Creative Commons.

---

2 Algunas de estas licencias comentadas en nuestra guía no están incluidas en la guía de Liang.

Licencia de Arte Libre. *Free Art License*

Probablemente una de las primeras iniciativas para trasladar algunas de las ideas del movimiento del software libre al ámbito del arte. Se denomina a sí misma como una «licencia con actitud». Y vio la luz en el evento Copyleft Attitude de París del año 2000. Su principal objetivo es fomentar el libre acceso a la cultura frente a los modelos restrictivos vigentes. Pero al mismo tiempo promueve el uso creativo de las obras artísticas por parte del publico. El artista que utiliza esta licencia garantiza que el usuario pueda:

Hacer copias para uso personal o de terceros.
Distribuir libremente el trabajo por cualquier medio, de manera gratuita o no.
Modificar libremente el trabajo.

La licencia establece unas limitaciones: ha de ser adjuntada a la obra o indicar dónde se puede localizar, además de especificar el nombre del autor original y el lugar de acceso al original.

Open Content License
[http://www.opencontent.org/opl.shtml]

Oficialmente clausurada en 2004 y reemplazada, desde entonces, por CC. Su autor, David Wiley, de la Universidad de Utah, pretendía extender los términos del modelo FLOSS a contenidos no basados en el software y difundir la idea de los contenidos abiertos con el fin de que fueran compartidos. De alguna manera, su enfoque se dirigía al mundo educativo. Siguiendo el modelo de la GNU / GPL, esta licencia garantizaba:

El derecho a hacer copias.
El derecho a redistribuir el contenido.
El derecho a modificar el contenido.

Design Science License

Esta licencia garantiza al usuario libertad para copiar, distribuir y hacer copias del trabajo siempre que el texto de la licencia sea distribuido al lado de la obra. Es requisito indispensable que tanto el objeto como la «fuente» sean distribuidos en los mismos términos. La licencia no admite otras restricciones más allá de las explicitadas en la licencia.

Aire incondicional
[http://www.platoniq.net/aireincondicional_licencia.html]

Fue realizada en 2004 por el abogado Abel Garriga en colaboración con el colectivo Platoniq (http://www.platoniq.net) en el marco del proyecto «Aire Incondicional, la emergencia de estrategias comunitarias y migratorias en Europa del Sur», fue llevada a cabo en el Centro de Arte Shedhalle de Zurich pero también circuló en Ginebra, Basilea y Lugano.

Se trata de una licencia única, inspirada en las licencias GNU de la Free Software Foundation y las licencias de Creative Commons. Permite la reproducción, distribución, comunicación pública y transformación libre sin ánimo de lucro y se reconoce la autoría siempre de forma expresa. Como novedad incluyen un par de conceptos que la diferencian de otras licencias equivalentes. En primer lugar acotan la definición de «ánimo de lucro» cuando dice: «Se entenderá que no hay beneficio comercial si el

acceso al acto de comunicación pública de la obra da lugar al pago de una cantidad que no exceda lo necesario para cubrir los gastos de funcionamiento de este acto». Hace mención expresa a la prohibición de utilizar la imagen con fines directa o indirectamente publicitarios y prestan especial atención al intercambio a través de redes p2p. «El intercambio de la obra mediante sistemas que permitan compartirla con otras personas (*file-sharing*) no se considerará usada con ánimo de lucro excepto si lleva aparejado el pago de alguna cantidad por algún concepto relacionado con el intercambio de la obra».

Coloriuris

Coloriuris es una propuesta de licencias desarrollada por iniciativa de los abogados Canut y Grávalos, «para definir la política de derechos de autor de los contenidos a partir del modelo continental, y con respeto al Convenio de Berna y la normativa de la UE» con efectos legales en una serie de países de habla hispana además de Brasil y Portugal. Está dirigido específicamente a contenidos literarios, musicales, audiovisuales y fotográficos que son distribuidos por Internet prestando especial atención a las bitácoras o weblogs, campo al que se dedica más atención. El nombre Coloriuris tiene relación con los colores en los que se organizan las diferentes licencias. Ofrece una serie de áreas y una gama de colores (de licencias) donde hay colores básicos y colores especiales:

Área a. Informa acerca de la política de cesión de los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública.

Área b. Informa acerca de la política de cesión del derecho de transformación.

Área c. El logo COLORIURIS que informa de que el contenido (generalmente un sitio web / bitácora) se ofrece bajo un contrato COLORIURIS.

Tanto el área a como la b, informan de la política correspondiente utilizando un código de colores que incluye el rojo, amarillo, verde y azul. Descartando el azul, del que hablaremos más adelante, la regla general para interpretar el color es que indica lo restrictiva que es la política correspondiente, desde el rojo (más restrictivo) hasta el verde (menos restrictivo), con el amarillo como punto intermedio. Como novedad, aparte de la inclusión de los colores como elemento diferencial entre las diferentes licencias, incluyen un periodo de años durante el cual la licencia estaría vigente.

De esta manera se crean 8 combinaciones diferentes, que sin embargo, no dejan de tener cierto paralelismo con las que propone Creative Commons; «Cesión en cadena» igual a «*Share Alike*» o «Compartir Igual». También, como en el caso de CC, disponen de un formulario donde «confeccionar» y personalizar la licencia a la vez que puede servir de registro de un listado de contenidos licenciados con Coloriuris.

Artistic License

Su nombre puede dar lugar a confusión pero, en realidad, no se trata de una licencia para contenidos «artísticos» sino que está destinada fundamentalmente a paquetes de software libre o lenguajes de programación como Perl, diseñado precisamente por Larry Wall, autor original de la primera versión de la licencia.

Licencia artística de Blender
[http://www.lokigfx.com/blenderdoc/htmlII/x11993.html]

De alguna manera se inspira en la Licencia Artística de Perl y está diseñada por Blender para distribuir ficheros de ejemplo, imágenes fijas y animaciones realizadas con el sofware de 3D «Blender». Permite la copia, modificación y distribución libre de los contenidos siempre que estos se acompañen del texto de la licencia.

Esta licencia utilizada para los contenidos creados con el programa Blender es diferente de la licencia del propio software, licenciado con GNU GPL.

Recientemente, la Fundación Blender ha producido el proyecto «Elephants Dream», un largometraje de animación íntegramente desarrollado con el software Blender y distribuído con una licencia Creative Commons dentro de lo que han denominado como Orange Open Movie Project. El film, así como recursos de producción, imágenes, banda sonora, etc, pueden ser descargados de su web (orange.blender.org) y utilizados libremente con la correspondiente atribución de autoría.

Against DRM 2.0
[http://www.freecreations.org/Against_DRM2.html]

Se trata de una de las licencias de más reciente aparición, orientada, como indica, a trabajos intelectuales (*works of the mind*) de carácter creativo. Su característica más específica es su oposición explícita a las tecnologías DRM «orientadas a ejercer restricciones sobre los usuarios de un sistema o forzar los derechos digitales permitidos».[3] La versión en castellano también está disponible en su web.

---

3 http://es.wikipedia.org/wiki/DRM

Libre Designs General Public License LDGPL

OpenDesigns es una iniciativa que intenta compartir diseños abiertos / libres de cualquier tipo de objeto. Su licencia fue creada en 2003 para facilitar:

La libertad de usar el diseño para cualquier propósito.
La libertad para estudiar como funciona el diseño y adaptarlo a tus necesidades.
La libertad de redistribuir copias del diseño con lo que puedes ayudar a tu vecino.
La libertad de mejorar el diseño y hacer públicas las mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie.

Lo que la convierte en una especie de GNU GPL para objetos. Como novedad, mencionan expresamente el peligro constante de las patentes y la incompatibilidad de la licencia con patentes que no garanticen las libertades de la licencia.

Licencias y tipografías

El diseño gráfico es quizás uno de los ámbitos de la creación visual más integrado en la actual lógica del mercado por lo que plantea cuestiones concretas que no afectan de igual manera al trabajo artístico en general. Las relaciones de encargo, concurso u otro tipo de vínculos contractuales afectan a la producción y difusión del trabajo del diseñador, por lo que merecerían más espacio para ser estudiados con detalle. Sin embargo, si nos referiremos al asunto concreto de las

fuentes o tipos de letra existen experiencias con licencias plenamente desarrolladas, que son utilizadas en la creación y distribución de fuentes tipográficas.

La relación entre fuentes y derechos forma una cuestión bastante compleja que se pone de manifiesto, más si cabe, con su utilización en la web. Es decir, para leer un periódico en papel no necesitamos ningún derecho en particular pero en cambio para leerlo *on line* necesitamos una licencia específica. Una licencia que por ejemplo deberá gestionar el navegador que utilicemos. El problema se agrava si además queremos utilizar tipografías en nuestros diseños, ya que hay muy pocas fuentes realmente libres y de calidad.

Actualmente hay varios proyectos y diferentes licencias que pretenden solucionar este problema y, como se propone el colectivo «Be a design group», dar pasos hacia la libertad tipográfica.[4] Algunos ejemplos los podemos encontrar en Unifont.org o Stix Fonts Project. Una de las principales referencias en este sentido es seguramente la SIL International y su licencia OFL (Open Font License), tal y como se describe más adelante. Sin embargo, la GNU GPL sigue siendo la licencia más utilizada para la creación y distribución de fuentes.

Unifont.org
[http://www.unifont.org]

Esta web facilita información sobre fuentes y sofware Unicode y cuestiones referidas a Unicode en sistemas operativos libres, abiertos y de código abierto.

Podemos encontrar una guía de fuentes Unicode bajo licencias libres.

---

4 Texto original de «Be a Design Group» en http://www.beadesigngroup.com/blog/archives/2006/03/five_steps_to_font_freedom.html. Traducción en castellano en http://barrapunto.com/comments.pl?sid=61766&cid=718350, realizada por Carlos Rioja.

STIX Fonts Project
[http://www.stixfonts.org[http://www.stixfonts.org]

El objetivo del Scientific and Technical Information Exchange (STIX) Font Creation Project es la preparación de un sistema comprensivo de fuentes que sirvan a la comunidad científica para su utilización tanto en formatos impresos como electrónicos. Este paquete de fuentes estarán disponibles bajo una licencia libre de royalties, actualmente en desarrollo, y podrá ser utilizada por cualquiera, incluidos editores, desarrolladores de software, científicos, estudiantes y el público en general.

SIL Open Font License (OFL)
[http://scripts.sil.org/OFL]

Esta licencia ha sido creada por SIL. Una organización dedicada desde hace décadas al trabajo con lenguas minoritarias, especialmente aquellas que son predominantemente orales. En esa línea han desarrollado, recientemente, diferentes programas y recursos para el diseño, desarrollo y uso de tipografías que tengan en consideración lenguas y grafías minoritarias.

Entre sus proyectos destaca Gentium. Una familia de fuentes diseñada para permitir publicaciones de gran calidad en la gran diversidad de grupos étnicos dispersos en el mundo. Soporta una extensa variedad de alfabetos basados en la grafía latina e incluye glifos o tipos que corresponden al rango latino y Unicode. Gentium se plantea, a corto plazo, incluir más caracteres latinos, cirílicos y griegos arcaicos.

La OFL es una licencia libre y de código abierto especialmente diseñada para software y tipografías, basada en la propia experiencia del SIL en el diseño de fuentes y en la ingeniería de software lingüístico.

En el preámbulo de la licencia, se plantea como objetivo estimular proyectos cooperativos para el desarrollo de fuentes, dar soporte a los esfuerzos de comunidades académicas y lingüísticas por crear fuentes y facilitar un marco abierto de trabajo en el que sean compartidas y mejoradas en colaboración.

La licencia permite que las fuentes sean utilizadas, estudiadas modificadas y redistribuidas libremente mientras no sean vendidas por sí mismas. Sin embargo, pueden ser vendidas con otros paquetes de software siempre y cuando se mantenga la licencia de las fuentes, por ejemplo con procesadores de texto, etc.

Arphic Public License

[http://ftp.gnu.org/gnu/non-gnu/chinese-fonts-truetype/LICENSE]

Esta licencia creada por la empresa japonesa de diseño Arphic, es específica para fuentes y permite la copia, distribución y modificación libre, siempre y cuando se acompañe de dicha licencia.

GNU GPL for fonts

[http://www.fsf.org/licensing/licenses/gpl-faq.html#FontException]

La licencia GNU GPL puede ser utilizada también con fuentes pero su uso es incompatible si, por ejemplo, una fuente se utiliza en un documento que no esté bajo licencia GNU GPL. Para ello, podemos utilizar la «Font Exception» planteada en la misma licencia.

¿Por qué utilizar Creative Commons?

Creative Commons y sus licencias no necesitan demasiada presentación, pero para aquellos menos iniciados en la cuestión es necesario decir que se ha convertido en una de las propuestas más conocidas dentro del copyleft. Aunque equiparar por defecto CC y copyleft no sea del todo adecuado, Creative Commons ha creado una batería de licencias para contenidos más allá del software, que se pueden comprender y seleccionar fácilmente a través de un sencillo mecanismo *on line*. Su acierto ha sido utilizar y dar la vuelta a la legislación de copyright, realizando así un ingenioso giro legal de la fórmula «todos los derechos reservados», propia del copyright, en el «algunos derechos reservados» de las licencias CC. Este proyecto pretende ofrecer así una serie de protecciones y libertades para los autores, artistas y usuarios a través de un catálogo de licencias que contemplan diferentes opciones: desde las que ofrecen al usuario la libertad para usar, modificar y distribuir con o sin ánimo de lucro, hasta las que se reservan alguno de esos derechos.

Sin embargo, los detractores de estas licencias exponen diferentes argumentos en su contra. Desde cierta vocación hegemonista del copyleft, presentándose como la alternativa al copyright, hasta la denuncia de ciertas connotaciones neoliberales del proyecto. Además, algunos sectores las consideradas como un modelo orientado exclusivamente a la distribución de contenidos, abandonando ámbitos necesarios en la creación, como puedan ser la producción, la creación de comunidad, etc, al tiempo que otras licencias prestaban más atención al difícil tema de la producción y la creación o al hecho de responder a los intereses de una colectividad o a la inclinación por el dominio público. Al parecer podrían desatender, también, fórmulas de autoría no hegemónicas, históricamente postergadas, como la autoría colectiva o la propia crítica del autor como figura mítica, que se traslada automáticamente del modelo del copyright, heredando de esta fórmula el concepto de autor sin un mínimo análisis.

En definitiva, plantear CC y Copyleft como sinónimos es poco conveniente. De hecho, no podemos dejar de lado, la polémica sobre el concepto «libre» (*free*) al hablar de contenidos y licencias. No tanto por la polisemia del término sino, como dice Mako Hill,[5] porque no existe un consenso sobre lo que significa libertad al hablar de contenidos. En el mundo del software libre, gracias al trabajo de desarrolladores como Stallman y la FSF hay ya un largo camino recorrido y está muy claro qué se considera libre: simple y llanamente, que se cumplan las famosas cuatro libertades. El problema llega cuando pretendemos trasladar esas ideas a otro tipo de contenidos. Es decir, para la FSF no todas las licencias autodenominadas libres o copyleft son realmente libres. Basta con que no se permita el uso comercial de una obra para incumplir una de las libertades propuestas, y que dejen así de considerarse libres.

Sin embargo, hay que reconocer el indudable espacio ideológico y práctico que las CC han conseguido conquistar frente al hasta ahora todopoderoso copyright, aun a costa de usurpar terrenos que podían corresponder al trabajo desarrollado por otras propuestas de licencia. Igualmente, no se puede negar, a nivel más pragmático, la enorme labor pedagógica que, por un lado, CC ha desarrollado difundiendo como nunca antes se había hecho los beneficios del copyleft y el hecho, por otro, de subrayar el carácter ultra-restrictivo del copyright, evidenciando los intereses que se esconden tras el símbolo ©. La segunda gran aportación de CC ha sido la rotundidad de su valor jurídico, equivalente a día de hoy, al del copyright. Y por último, aunque quizás no en la medida que algunos desearían, Creative Commons ha conseguido aglutinar de forma transdisciplinar a movimientos, abogados, creadores, teóricos, etc., en torno a la idea de copyleft de una manera más o menos militante.

---

5 http://www.metamute.org/en/Freedoms-Standard-Advanced

Por todo ello, en el ámbito de la creación artística, CC representa actualmente una de las herramientas más validas para:

La expansión de las ideas en torno al copyleft.
Promover la circulación libre del conocimiento.
Trabajar en beneficio del procomún.
Facilitar el acceso del público a contenidos culturales.

Por lo tanto, pese a ciertos puntos débiles, las CC son, hoy en día, la opción más sólida y estable frente a las vigentes fórmulas restrictivas en materia de derechos de autor. Sin olvidar, por otro lado, que proponen unas pautas y una metodología sencillas y acertadas para su utilización, al mismo tiempo que nos acercan a un nuevo marco de la producción, distribución y consumo de contenidos culturales.

Cómo proteger nuestro trabajo con licencias copyleft

En primer lugar, es preciso recordar que aplicando unas licencias CC a nuestro trabajo no sólo éste está protegido con la misma efectividad jurídica que con una licencia restrictiva tipo copyright, sino que directamente conseguimos otros dos efectos añadidos. Por un lado, tomamos en consideración los derechos del usuario, del público, a la vez que le abrimos las puertas, o mejor dicho, no las cerramos, a su participación en los procesos creativos. Y en segundo lugar, pero no menos importante, plantea una posibilidad real de contribuir a la creación de un verdadero dominio público[6] colectivo y de acceso libre, en términos más que coherentes si hablamos de cultura.

Pero aparte de los dos «efectos» anteriormente indicados, ¿qué beneficios obtiene el autor con una licencia copyleft?

Quizás la pregunta se debería plantear de otra manera ¿qué beneficios no obtiene el autor de una obra de arte si opta por el copyleft? Y a la vez que planteamos esta cuestión, abordamos la gran pregunta: ¿de qué vive el artista? De hecho, la remuneración del autor es una cuestión consustancial al trabajo productivo, casi siempre material, como indicábamos al hilo del «Proceso de Producción». Dicha remuneración en el campo del arte, tal y como decíamos, puede solucionarse de cinco maneras posibles:

1. Autofinanciación en espera de una futura venta de su trabajo.
2. Con subvenciones, becas u encargos institucionales.
3. A través del «efecto de ser conocido» que permite al autor conseguir otras vías de financiación: conferencias, docencia, cursos, trabajos de encargo, etc.
4. Trabajo directo con la galería. Generalmente sobre la base de la participación en las ventas y a través de diferentes vínculos contractuales escritos o no.
5. Por medio del cobro de derechos patrimoniales.

Por regla general, el artista sobrevive gracias a una combinación de todas estas posibilidades, pero principalmente de las vías 1, 2 y 3. Mucho menos de la 4 y más bien poco de la 5, ya que en el Estado español, el mercado tiene una estructura muy frágil y es casi inexistente. Aunque las entidades de gestión defienden «un salario del artista», fundamentado en los derechos patrimoniales,

---

[6] También es cierto que toda la gama de licencias CC no garantiza la contribución al dominio público y un tanto por ciento relativamente bajo de las licencias utilizadas permiten, por ejemplo, el uso comercial de los contenidos.

es cierto que estos sólo reportan beneficios significativos a una élite muy minoritaria. En consecuencia, ¿cómo afecta el copyleft al «salario del artista»?

A la remuneración obtenida vía autofinanciación y subvenciones o becas, es evidente que no le afecta en absoluto, al igual que ocurre con el copyright. Sin embargo, a aquellas vías facilitadas por un reconocimiento mayor del autor, le es extraordinariamente beneficioso una distribución del trabajo basada en el copyleft. Una difusión del trabajo, de manera libre, sin restricciones a la copia y la circulación, para uso comercial o no, es el mejor medio para promocionarse y darse a conocer y, en consecuencia para recibir encargos, invitaciones a conferencias, cursos, etc. Por último, pensar que vivir del trabajo con las galerías y los derechos de remuneración es algo viable, más allá de algunos pocos, es una ensoñación potenciada por algunos sectores del arte y entidades de gestión que difícilmente veremos realizada.

Aún así, una licencia copyleft sólo afectaría al cobro de algunos derechos patrimoniales, que no todos. No debería perjudicar el trabajo con las galerías con excepción de ciertas «contradicciones» que se están dando en trabajos con soportes fácilmente reproducibles. Nos referimos a obras como fotografías, vídeos, etc., que se venden en series limitadas para activar artificialmente su valor aurático como obras escasas y, lógicamente, multiplicar su valor económico. En este aspecto, el copyleft, provocaría un efecto corrector, trasladando el problema de la financiación hacia la producción y no tanto, como se hace actualmente, a la distribución de trabajos ya realizados, paradójicamente y en muchas ocasiones, con el apoyo de fondos públicos. Por lo tanto, el copyleft puede potenciar las vías tradicionales de remuneración de los artistas y activar otras nuevas acordes a las herramientas digitales que hoy disponemos.

Quizás esto se puede entender mejor con un ejemplo. Si el autor de un cuadro decide distribuir su trabajo con una licencia CC by-nc-nd autoriza y controla que su trabajo puede ser copiado y distribuido libremente, sin ánimo de lucro, sin poder ser transformado ni alterado y declara que siempre tendrá que ser citado como autor de la obra. El autor puede seguir vendiendo su trabajo a un particular o entidad pública, puede cobrar cuando se utilice con ánimo comercial, al tiempo que facilita el acceso libre del público a través de copias digitalizadas en Internet, de modo que pueda ser utilizado en investigación, docencia o para el goce privado de cualquier individuo.

Todavía hoy en día, tenemos que escuchar, desde ciertas posiciones, que el copyleft es sinónimo de abolición de los derechos de autor o incluso de la misma noción de autoría. Son afirmaciones que no se sostienen, realizadas desde el desconocimiento o la intoxicación deliberada. Copyleft defiende un modelo en el que el artista debe vivir de su trabajo, pero es indiscutible que ese trabajo ha evolucionado, ha cambiado, y no podemos seguir aferrándonos a paradigmas románticos. Negarlo es obviar la evidencia y retrasar lo inevitable. Sólo es posible sosteniendo artificialmente una industria cultural que sobrevive malamente y que, además, depende de fondos públicos.

Pasos para licenciar una obra plástica como copyleft

En primer lugar tenemos que ser conscientes de que utilizar una fórmula copyleft no afectará de ningún modo a los contenidos o al aspecto formal del trabajo. Debemos considerar cuatro aspectos:

1. *¿Qué licencia utilizar?*

Siempre que ponemos un trabajo en circulación estamos, de hecho, eligiendo una licencia. Si no lo hacemos explícitamente, queramos o no, estaremos optando por un modelo restrictivo de copyright. Sin embargo, si elegimos la licencia que más nos conviene, siguiendo el modelo formulado por CC, respondiendo a preguntas sencillas, estaremos decidiendo en qué condiciones se distribuirá nuestro trabajo:

«Reconocimiento (*attribution*)»: siempre aparecerá información relativa a la autoría original del trabajo.
«No comercial» o «Comercial»: permitirá o no su uso con ánimo de lucro.
«Obra derivada»: permitiremos o no que el trabajo pueda ser transformado, manipulado, reutilizado, alterado para crear nuevas obras.
«Compartir igual (*share alike*) obliga a quien altere la obra a que la distribuya siguiendo la misma fórmula.

Un modo sencillo de elegir la licencia es seguir el asistente que nos ofrecen en la web de CC http://creativecommons.org/license/?lang=es.

2. *Exposición / divulgación.*

Cuando mostremos públicamente nuestro trabajo, deberíamos indicar en lugar visible, siempre que podamos y no afecte a la integridad del trabajo, los contenidos de la licencia o dónde consultarla en su versión completa. Este punto puede plantear problemas con ciertos trabajos. CC en su página web nos sugiere algunas

maneras de hacerlo pero siempre para creaciones distribuidas en soporte digital: web, pdf, mp3, Ogg. Estas pueden ser algunas posibilidades:

- # Páginas Web: las referencias a las licencias CC más comunes se pueden encontrar en http://creativecommons.org. De hecho, es suficiente con un texto como el que sigue: *«Todos los contenidos de este espacio web (incluyendo texto, fotografías, archivos de sonido y cualquier otro trabajo original), excepto los indicados están licenciados bajo una licencia Creative Commons»*. Desde donde se vincula con la correspondiente licencia. Evidentemente, se podrían establecer diferentes licencias para cada tipo de contenido. Por ejemplo, podrían permitirse obras derivadas para las imágenes y no para los textos.
- # Imágenes digitales: Las imágenes que se distribuyen digitalmente tienen que llevar datos incrustados que aporten información (metadatos) sobre diferentes aspectos de la imagen. De esta manera se repite una situación ya conocida. Si no decimos nada, la imagen está protegida por el copyright, por lo que es necesario indicar que preferimos otra opción y damos ciertas libertades para su uso.
- # Es necesario precisar que toda la cuestión de los metadatos en imágenes digitales tanto fijas como en movimiento se encuentra en una fase inicial de discusión y de búsqueda de especificaciones estándar por lo que en muchos de los casos se utiliza de modo experimental. Hay bastantes proyectos que se están desarrollando en esa dirección como el *Dublin Core Metadata Element Set* (DC), EXIF (utilizado por las cámaras digitales para incluir datos físicos de las imágenes) o los sistemas RDF. Al hablar de recursos copyleft detallaremos algunas posibilidades relacionadas con ellos.

Imágenes físicas: Por poner un ejemplo, ¿una pintura o una escultura exhibida públicamente debe mostrar la licencia completa? Evidentemente hacerlo así causaría situaciones extrañas... Bastaría con adjuntar una copia resumida de la licencia, junto con más información necesaria en la parte trasera del trabajo y, acaso, indicar con el logo CC su carácter copyleft en la etiqueta informativa si la hubiere. No podemos olvidar que en caso de no aparecer ningún tipo de indicación, se considera que todos los derechos quedan reservados cuando, en realidad, estaríamos permitiendo ciertas libertades que el usuario quizás no ejerza por desconocimiento.

3. *Publicación.*

Si se trata de una reproducción por ejemplo de un cuadro, se puede indicar de igual manera que se indica el copyright de cualquier publicación. El editor puede indicarlo sin mayor problema.

4. *Venta.*

Ninguna de las licencias copyleft del tipo Creative Commons obstruye el intercambio económico de una obra de arte ni devalúa la obra. Simplemente da al autor la opción de liberar algunos derechos como el de reproducción, copia, etc. Aunque no podemos negar que establece ciertas contradicciones en el caso de trabajos en soporte digital deliberadamente limitados. Resultaría contradictorio limitar artificialmente a 5 ejemplares el potencial reproductible de un DVD o de una fotografía, con el fin de valorizar su valor aurático y económico como obra seriada y limitada (escasa) y después permitir su copia con una licencia CC.

Dificultades materiales para la expansión del copyleft en el arte

Entidades de gestión

A la vista, por lo tanto, de todo lo anteriormente expuesto y vistas ciertas experiencias que han funcionado perfectamente en otros ámbitos como la literatura, resulta cuando menos extraño que las sociedades de gestión sigan limitándose a gestionar exclusivamente trabajos que «reservan todos los derechos». Quizás ese sea uno de los principales problemas a los que debe hacer frente el copyleft en el arte. Por diferentes razones no interesa poner en cuestión todo un sistema organizado y autosostenido en torno a cierta concepción del autor y su obra. En realidad, estamos hablando de la producción y distribución del copyleft como algo sostenible y compatible con las estructuras actuales del arte cuando, en la práctica, cuestiona sus fundamentos más sólidos. La puerta abierta al procomún, el dominio público, la circulación y el acceso libre a la cultura deja en una situación complicada al mercado del arte, la institución del museo y el entramado que lo rodea o sostiene. A día de hoy VEGAP (Visual Asociación de Artistas Plásticos), única entidad en el Estado de gestión de derechos de los artistas plásticos no se hace cargo de modelos de licencias que no respondan a la fórmula de «todos los derechos reservados».

¿Es posible fotografiar una escultura en un Museo?

Por regla general, en cualquier museo, es habitual encontrar textos del tipo: «Reservados todos los derechos. Prohibida la reproducción total o parcial de textos e imágenes aquí contenidos» que encontramos en la web de un famoso museo y se certifica con «no está permitido tomar imágenes en el interior del museo», en la puerta del edificio. Esta situación se repite en infinidad de museos y, en cierta manera, no es del todo legal, porque la Ley de

Propiedad Intelectual (LPI) establece unos limites a esa reserva total de derechos. Según la LPI cualquier usuario puede hacer reproducciones sin autorización siempre que sean sin ánimo de lucro, para «uso privado del copista» y, entre otros, para uso docente o de investigación.

¿Quién hace fotografías en un museo en un caso que no sea ninguno de los citados? Sin embargo, nos encontramos con diferentes situaciones que van desde la prohibición total pero irregular de algunos: «Está prohibido tomar fotografías y utilizar cámaras de vídeo en el museo»; o: «No está permitido hacer fotografías en las salas de exposiciones»; hasta una visión más actualizada, más acorde con la legislación y los usos habituales de este tipo de imágenes, cuando: «Se permite tomar fotografías en las salas únicamente con cámaras de mano. No se permite el uso del flash ni de trípodes. Se podrán efectuar grabaciones de vídeo únicamente en la entrada y en los patios del museo. Queda prohibida la reproducción, distribución o venta de fotografías sin el permiso del museo». Más incomprensible si cabe es el caso de instituciones que exhiben obras que supuestamente han pasado al dominio público pero que gestionan como si fueran privadas, ¡paradójicamente en instituciones públicas! En resumen, son precisamente los museos, una de las principales herramientas públicas para la difusión del arte quienes más trabas ponen al ejercicio de las libertades de los usuarios en supuesto beneficio de los autores. Sin embargo, la actual ley, incluso con el copyright más restrictivo en la mano, nos permite tomar instantáneas en un museo para uso privado, que es lo más habitual en la mayoría de los casos.

Comunidad copyleft en el arte

La repercusión que tiene el copyleft en el arte, hoy en el Estado español, es todavía menor y hablar de una comunidad real en torno al copyleft es, de momento, más una pretensión que una realidad. Sí es cierto, que se está generando un debate y el discurso del copyleft está calando en el sector, pero de manera muy elemental. Hasta ahora, no han sido muchas las ocasiones en las que algo parecido a una incipiente comunidad haya tenido cierta visibilidad:

- # II Jornadas Copyleft, Barcelona, 15-18 de Abril de 2004 [http://www.sindominio.net/copyleft-old/]. No fue hasta las segundas jornadas cuando el arte aparece como un ámbito permeable al debate sobre el copyleft. De manera muy tangencial tuvo presencia con una mesa debate: «Licencias libres en el mundo del arte», patrocinada y producida en colaboración con el MACBA. Participaron Amador Fernández Savater, Jorge Cortell y Javier Gutierrez Vicén, director general de VEGAP Madrid.[7]
- # Jornadas Kopyleft, Donostia, 24, 25, 26 de junio de 2005 [http://www.kopyleft.net]. En esta ocasión, estas jornadas promovidas por diversos colectivos y apoyadas por Arteleku y UNIA – Arteypensamiento, la presencia de las artes visuales tuvo lugar en forma de taller, de una forma similar a la de otros ámbitos como el software, la edición o la música. En forma de taller debate con varios invitados relacionados con el arte, la producción cultural y los derechos de autor. De estas jornadas surgieron algunas iniciativas como la lista de correo Copyleft/Arte y este *Copyleft. Manual de uso.*

---

7 Resumen en http://www.unia.es/artpen/ezine/ezine04/abr00.html

Copyfight [http://www.elastico.net/copyfight]. En las Jornadas Copyfight, celebradas en el CCCB de Barcelona los días 15, 16 y 17 de julio de 2005, la presencia de la creación artística tuvo lugar con el proyecto Illegal Art (y la presentación de Carrie McLaren (http://www.carriemclaren.com). Seguramente debido a que en las segundas jornadas de Copyfight se trataría la cuestión casi de manera monográfica.

#Jornadas sobre Arte y Derecho. Museo Artium, Vitoria-Gasteiz [http://www.artium.org/agenda_jornadas2.html#2]. Celebradas el 7 y 8 de noviembre de 2005, sorprendentemente, no se contemplaba el copyleft como un tema fundamental de las jornadas pero inevitablemente surgió en el debate de manera colateral.

Lista de correo COPYLEFT/ARTE [https://listas.sindominio.net/mailman/listinfo/copyleft-arte]. Se crea como consecuencia de la mesa de trabajo de las jornadas de Donostia. Se creó en noviembre de 2005 y actualmente cuenta con más de 100 subscriptores. No se trata de una comunidad establecida aunque puede ser uno de los primeros intentos de aglutinar reflexión y debate en torno a esta cuestión.

Copyfight. La segunda parte del proyecto Copyfight se celebró de diciembre a marzo de 2006. El simposio «Arte ilegal», 1, 2 y 3 de febrero reunió presentaciones y debates. Prácticamente fue un monográfico sobre cómo beneficia el modelo actual de gestión de los derechos de autor a los artistas y sobre cuál es el futuro de las nuevas licencias que reformulan la noción de propiedad intelectual dentro del ámbito de la producción artística. Durante tres días reunió a artistas, historiadores, abogados, etc...

Copylandia. Presentada originalmente como parte del Festival Sevilla entre Culturas (2005-2006), Copilandia fue una intervención pública del colectivo GRATIS producida por la gestora cultural BNV en coordinación con el Centro de Arte de Sevilla. El proyecto ha itinerado posteriormente

por otros lugares como Cali (Colombia) y Peekskill, Nueva York. Entre los días 28 de diciembre de 2005 y el 8 de enero de 2006, en Sevilla, la programación de actividades iba desde conciertos y dj's a mesas redondas, tertulias, presentaciones de libros, performances y sesiones de magia, con la intención de abrir un espacio de creación colectiva y alimentarlo del intercambio entre los participantes.

Jornadas críticas de propiedad intelectual [http://www.sindominio.net/copyleft-malaga/]. Tuvieron lugar durante la segunda semana de marzo de 2006 en Málaga y contó con una mesa redonda dedicada al copyleft en el arte. Además, la jornada inaugural estuvo protagonizada por el arte de la mano de un representante de grupo promotor de las jornadas, que presentó los encuentros con el ya famoso texto de Rogelio López Cuenca publicado en EXITexpress.[8]

Ejemplos de producción copyleft

Hablar de producción artística y copyleft sigue siendo, de momento, más un deseo que una realidad y no son muchos los ejemplos que podemos encontrar. Afortunadamente algunas instituciones están especialmente sensibilizadas con su carácter público y la necesidad de una gestión responsable de los recursos que pasa por contribuir al procomún cuando se trata de invertir el dinero de todos/as. La producción cultural con fondos públicos necesita propuestas comprometidas que trabajen por un acceso abierto y libre a la cultura que se encuentre alejada de prácticas privativas tradicionales en museos, galerías, ferias, etc. Sin ningu-

---

8 EXIT express num. 17 febrero 2006. El texto de Rogelio López Cuenca está disponible en http://artesaniaenred.blogspot.com/2006/02/arco-muchedumbre-pero-copyleft.html.

na duda, no es el copyright, quien puede hacer viables estas sensibilidades y el copyleft se presenta como la opción conceptual y pragmática que puede canalizar mejor estas inquietudes. Por citar algunas instituciones públicas que están trabajando por una producción artística copyleft y que están contribuyendo al debate con más o menos implicación podemos mencionar, entre otras: el Centro José Guerrero (Diputación de Granada), la Fundación Tapies, Arteypensamiento (Universidad Internacional de Andalucía-BNV), Arteleku (Diputación Foral de Gipuzkoa) o el MACBA. Sin embargo, el nivel de implicación en el copyleft a diferentes niveles todavía sigue viniendo fundamentalmente de iniciativas independientes.

Recursos *online*

En internet son bastantes los recursos disponibles para el archivo, búsqueda o utilización de contenidos artísticos copyleft. La mayoría utilizan las licencias. Algunos con verdadera vocación de construir un domino público real, como Internet Archive y otros, como Flickr, Openphoto o Buzznet plantean el Copyleft como una opción entre otras para el archivo y distribución de imágenes.

Flickr. El usuario / autor elige una de las seis licencias tipo de Creative Commons cuando aloja fotografías en Flickr. Ofrece, por defecto, la licencia attribution-sharealike. También se pueden hacer búsquedas y explorar todos los contenidos de Flickr a partir del tipo de licencia que el autor/a haya elegido [http://www.flickr.com/creativecommons].

Buzznet. Tiene un sistema de licenciación de contenidos pero queda un tanto oculto y no tan explícito como en Flickr.

Openphoto.net. Después de registrarse lo primero es elegir una licencia. Todas son CC y van desde «NoComercial-NoDerivada-CompartirIgual» hasta el dominio público.

Podríamos citar más ejemplos como Open Clip Art Library o el buscador de imágenes fotográficas CC everystockphoto.com., etc.

Herramientas Copyleft

El propio proyecto CC ofrece herramientas para la catalogación y búsqueda en la red de materiales licenciados bajo sus licencias. CC-Lookup es una herramienta para comprobar información sobre licencias integrada en archivos de audio y vídeo y CC-Plubisher es una herramienta con dos funciones. Por un lado, sirve para etiquetar archivos de audio y vídeo y, por otro, permite subirlos al Internet Archive donde pueden ser alojados gratuitamente.

Otra gama de herramientas serían aquellas orientadas a incluir metadatos en las imágenes digitales como RDFPic o Foto RDF-Gen. También los principales programas de manipulación de imágenes permiten indicar este tipo de información, aunque muchos de ellos no surgen precisamente con intención copyleft: Photoshop, Photostudio o Paintshop.

Redes p2p

Por último, no podemos olvidarnos de los sistemas de intercambio de archivos «de igual a igual» que podrían convertirse en una alternativa real a los sistemas de distribución controlados por las grandes corporaciones. Algunos de ellos ya plantean la opción de buscar contenidos CC, como puedan ser Morpheus o Lime Wire.

5_Licencias libres y creación audiovisual

Maria Concepción Cagide y Nerea Fillat Oiz

En el mundo de la creación audiovisual hemos asistido en los últimos años a una serie de transformaciones que han desdibujado el mapa que conocíamos hasta hace bien poco. La generalización de las herramientas que hacen posible la grabación y edición de vídeos, la multiplicación de espacios de producción y de creación audiovisual, así como el acceso casi ilimitado a imágenes de manera instantánea a bajo o nulo coste, son los responsables de esta nueva realidad. Además, la extensión de las herramientas de comunicación global, con Internet a la cabeza, ha abierto la puerta a la difusión y distribución de estas creaciones a cualquier parte del planeta. En este contexto, observamos una acelerada multiplicación de obras audiovisuales creadas desde los espacios más inverosímiles además de la posibilidad de acceder a ellas de manera casi instantánea.

Los DVDs, los CDs y los múltiples formatos que comprimen y almacenan información forman parte de nuestra vida cotidiana y han construido esta nueva realidad a una rapidez vertiginosa. La velocidad con la que circulan los contenidos, tanto de mano en mano como por las redes p2p, posibilita el acceso libre y gratuito a gran cantidad de materiales audiovisuales (películas de ficción, documentales, videoclips, series, dibujos animados) y todo esto *just in time*. En este nuevo medio

ambiente audiovisual el público en general es el principal beneficiado y la inteligencia pública se convierte en el depositario de los saberes que emanan del mismo.

Este nuevo escenario es extremadamente rico y fértil y parece que en su propia naturaleza está insita la capacidad de retroalimentarse. Naturalmente, el acceso a nuevos materiales audiovisuales, no es más que la fuente de inspiración de otras ideas. Y así, no es extraño encontrar una persona que con escasos medios y sin haber grabado imágenes, edite vídeos en su casa y luego los cuelgue en Internet.

Sin embargo, la riqueza de este espacio y las posibilidades que entraña en cuanto a desarrollo cultural son sólo una pequeña muestra del potencial de acceso y de extensión de nuevos lenguajes comunicativos. En este sentido, podemos decir que estamos a las puertas de un proceso incipiente, del que sus desarrollos más importantes están aún por verse.

En resumen, podríamos decir que el libre acceso a imágenes y a obras audiovisuales es el único elemento que asegura el surgimiento de nuevas creaciones y garantiza su riqueza. En este sentido, el copyleft se presenta como herramienta elemental, como un fertilizante natural de este rico humus que es la expansión de la creación audiovisual. Pero a pesar de estas ventajas, el mundo de la producción audiovisual es, entre los espacios creativos, en el que menos implantado está el copyleft.

La complejidad de la LPI, en lo que respecta a las creaciones audiovisuales, el limitado acceso a la copia masiva de obras para su distribución y la dificultad de acceso a la distribución comercial, han dado como consecuencia que la cuestión de la propiedad intelectual siga sin ser central para los creadores. La inexistencia de espacios que recojan el proceso para el libre licenciamiento de las obras, la ausencia de obras de referencia que hayan

apostado por el copyleft, así como el desconocimiento generalizado por gran parte de los autores y las autoras de la legislación vigente, han perpetuado que en el imaginario colectivo se siga reconociendo la benevolencia del copyright y que sólo mediante la estricta defensa de los derechos de autor sea posible «vivir de hacer vídeos». Este panorama parece aún más crítico si consideramos que según la LPI se limita incluso la posibilidad de llevar a cabo el visionado público de las obras si se carece de los permisos requeridos.

Por otro lado, no podemos obviar que hasta el momento las aplicación del copyleft en el mundo audiovisual se ha llevado a cabo de manera aislada entre colectivos, productoras o creadores sensibilizados con esta necesidad, pero que dista mucho de ser una opción de masas.

El presente artículo tiene el propósito de responder a las cuestiones básicas que surgen a la hora de aplicar la legislación de propiedad intelectual, pretende exponer qué supone la implantación de una licencia libre a un producto audiovisual, así como mostrar una pequeña cartografía de los espacios que han apostado por este tipo licencias. Para ello empezaremos con un breve repaso a la legislación vigente y a las especificidades de la misma en relación con las creaciones audiovisuales. Después consideraremos como se aplican las licencias Creative Commons. Por último, señalaremos algunas redes de distribución y circulación de materiales libres.

Algunas características del mundo de la producción audiovisual

Hemos señalado que el mundo de la producción audiovisual es objeto de profundas transformaciones. Algunas de las más importantes tienen que ver con la multiplicación de espacios creativos, las posibilidades de proyección y las nuevas redes de distribución.

Sin embargo, no podemos obviar que la realidad de este mundo sigue dominada por las productoras de cine y televisión.

Esto significa que la inmensa mayoría de las imágenes a las que tenemos acceso, bien sea en circuitos comerciales, a través de Internet o gracias a copias privadas, funciona de acuerdo a las condiciones y restricciones del copyright. Al igual que en otros espacios de producción, estas grandes productoras han creado sus propios *lobbys* de presión que persiguen el endurecimiento de la aplicación del copyright no sólo sobre las propias obras, sino también sobre las herramientas que permiten su copia y distribución. De hecho, en la actualidad están apostando por el endurecimiento de los cánones a los soportes vírgenes, por la censura de los programas que impiden la copia de DVDs o por la aplicación de restricciones técnicas sobre el hardware (DRMs).

El hecho de que los grandes circuitos de producción, reproducción y proyección, y las entidades de gestión sigan basando su economía en todas estas formas de pago por el uso o visionado, es el *handicap* más importante para la extensión del copyleft en las producciones audiovisuales.

Sin embargo, al margen de esta situación, se está dibujando una nueva realidad que no se posiciona claramente en favor del copyright. Se trata de un amplio espectro formado por creadores y creadoras, colectivos de producción, pequeñas productoras o experiencias comunicativas concretas (*streamings*, videoclips, creaciones en 3D), que se mueve todavía de forma ambigua y que podría ser receptivo a las licencias libres.

Estas opciones, así como las obras copyleft, están cada día más presentes en los materiales a los que tenemos acceso, y la posibilidad de articular una alternativa concreta y eficaz para asegurar el libre uso de las mismas, así como su difusión y circulación, está aún por construir.

Características generales de la LPI en las producciones audiovisuales

Algunos conceptos introductorios: de dónde partimos.

Teniendo en cuenta que el propósito de este artículo es convertirse en una herramienta útil para quien quiera licenciar de manera no restrictiva materiales audiovisuales, hemos considerado necesario partir de los conceptos básicos sobre los que se sustenta la legislación de propiedad intelectual. En este sentido, la LPI se aplica de la misma manera en todos los ámbitos creativos. Así, la persona o personas que han realizado una obra deben saber que si cumplen los requisitos de autoría de la LPI, es decir, que haya creado una obra, que ésta sea propia y original y que esta se plasme en un soporte tangible o intangible para su divulgación, el sistema jurídico le ofrece determinadas facultades sobre la misma:

#Facultades de carácter moral o personal: significa que los autores o autoras tiene derecho al reconocimiento de paternidad sobre la obra, derecho de integridad y no modificación de la misma sin su consentimiento.

#Facultades de carácter económico o patrimonial: que se plasma en el derecho a reproducir la obra, a distribuirla, a comunicarla al público y a modificarla. Estos derechos se pueden ceder a otros, siempre bajo contrato escrito y cumpliendo con los requisitos de temporalidad, territorialidad, alcance, duración y formas exigidas por la ley.

En los supuestos en que los autores de una obra sean varios, dispondrán todos ellos de las mismas facultades personales o morales, pero los derechos económicos pueden concentrarse en uno

solo, el que coordina y dirige al grupo de creadores, como sucede en el caso de obras colectivas; o pueden también otorgarse a todos de forma conjunta, como ocurre en las obras en colaboración.

Puede suceder que la obra creada sea derivada de otra existente (una traducción, una adaptación, una modificación) a esto se llama obra derivada. O bien puede suceder que esa obra nueva incorpore otra previa y se trate, por lo tanto, de una obra compuesta. En esos casos los derechos del autor nuevo se unen a los derechos del autor preexistente. Esto significa que existirá siempre una pluralidad de autores con derechos sobre la obra, el de la obra previa y el de la obra nueva o modificada.

Sin embargo, los autores y productores audiovisuales deben saber que a pesar de que las leyes les reconocen unos derechos, estos no son absolutos, y que están obligados a permitir determinados usos sobre sus obras como consecuencia de intereses públicos y sociales. Nos referimos en concreto al derecho de reproducción y distribución de las obras con motivo de intereses formativos o investigadores, para informar sobre acontecimientos de actualidad, en procedimientos judiciales, o su libre reproducción en determinadas instituciones culturales y científicas, aspectos todos ellos que tienen su base en el derecho a la información, el derecho a la educación, etc. Otros límites a los derechos de autor los encontramos en el derecho de cita y reseña, el derecho de parodia y comentario crítico, así como el derecho a la copia privada.

Estos límites tienen un doble sentido. Por un lado, permiten a los usuarios en general utilizar obras de otros siempre que ese uso no sea desproporcionado o sea accesorio a la obra principal, y siempre por los motivos expuestos anteriormente. Y por otro, obligan a los autores a consentir determinados usos sobre sus propias obras para lograr un equilibrio entre sus intereses particulares y los intereses públicos, como son el acceso a la información, a la cultura y el desarrollo social.

Datos relativos a la legislación aplicable a las creaciones audiovisuales

La LPI regula de forma específica algunas clases de obras creativas, como son las obras audiovisuales, los programas de ordenador o las bases de datos electrónicas. Para las obras audiovisuales existen dos aspectos muy particulares que sin duda afectan al esquema general que se puede aplicar al resto de obras:

a) Uno de los aspectos es el de determinar la autoría de la obra y por lo tanto quién asume los derechos morales y patrimoniales por ser creador de la obra audiovisual. El art. 87 de la Ley de Propiedad Intelectual vigente considera «autor audiovisual» a tres personas:

El director-realizador de la obra.
El guionista o autor de argumento, guión o diálogos.
El compositor de la música creada para esa obra.

Por supuesto, dependiendo del caso en particular podemos concluir que puede haber hasta tres tipos de autores en una obra audiovisual. La ley establece de forma general que en los supuestos en que los autores de una obra sean varios, dispondrán todos ellos de las mismas facultades personales o morales, pero los derechos económicos pueden concentrarse en uno solo de ellos (el que coordina y dirige al grupo de creadores) como sucede en el caso de obras colectivas o bien pueden otorgarse a todos de forma conjunta, lo que se denomina obra en colaboración.

b) Además del reconocimiento de la autoría a tres personas, las obras audiovisuales cuentan con una segunda especificidad: el art. 88 de la LPI introduce una figura nueva, la del productor audiovisual, como aquella persona que bajo contrato asume los derechos de explotación sobre la obra, sin perjuicio de que cada autor pueda explotar de forma separada su aportación en concreto.

Teniendo en cuenta estas dos especificidades, en las obras audiovisuales podemos encontrarnos con las siguientes posibilidades / combinatorias:

Que el autor de un guión escrito ceda éste al productor bajo contrato (el art. 88 habla de contrato de producción pero en realidad puede tratarse de cualquier documento escrito que sirva para vincular al autor con el productor), y que por lo tanto siga ostentando derechos de explotación individuales sobre el guión pero pierda esos derechos sobre el conjunto de la obra audiovisual ya que corresponden al productor. Lo mismo sucede con el autor de la música que se haya compuesto específicamente para la obra audiovisual, que puede explotar de forma separada esa obra pero pierdan sus derechos de explotación sobre el conjunto audiovisual en la que se integra ya que corresponden al productor. La cuestión es si la aportación individual del director podría llegar a separarse de la obra audiovisual en su conjunto. En cualquier caso este director o realizador no dispondría de los derechos de explotación sobre la obra completa.

Puede suceder que la obra creada sea una obra derivada, una traducción, una adaptación, una modificación, o puede suceder que esa obra nueva incorpore otra previa, que sea por lo tanto una obra compuesta; en estos casos los derechos del autor nuevo se unen a los derechos del autor preexistente, ya que la LPI establece que existirá siempre una pluralidad de autores con derechos sobre la obra, el de la obra previa y el de la obra nueva o modificada.

Por regla general, la obra audiovisual será siempre una obra compuesta, por formarse de obras previas incorporadas en una nueva, siendo el productor el titular de los derechos de propiedad intelectual sobre esa obra compuesta. Existirá obra derivada en los casos en que la obra audiovisual resulte de la adaptación de otra obra audiovisual previa, siendo un *remake*, una nueva versión de la primera, una traducción, etc...

Los derechos conexos o afines

Hasta aquí hemos considerado las obras audiovisuales como obras creativas sobre las que recaen derechos de propiedad intelectual, así como el papel que juega el productor audiovisual, que ostenta los derechos de explotación sobre las obras si se cumplen determinadas condiciones. Sin embargo, para el productor juegan un papel esencial los «derechos conexos o afines», que no son derechos de propiedad intelectual propiamente sino «derechos similares».

Los titulares de los derechos conexos pueden decidir sobre la reproducción, distribución y comunicación pública durante plazos más cortos. En la mayoría de los casos, los derechos conexos duran 50 años, excepto en el caso de las fotografías que tienen una duración de 25, lo que significa que cualquier productor

audiovisual que utilice interpretaciones o ejecuciones de los actores o actrices que intervienen, grabaciones audiovisuales ajenas (pueden tratarse de meras captaciones de acontecimientos públicos), o bien imágenes emitidas por televisión, deberán solicitar autorización para la reproducción, comunicación pública o distribución.

En el sector audiovisual los derechos conexos recaen sobre los siguientes materiales:

Las interpretaciones y ejecuciones que puedan hacer los actores y actrices, intérpretes y ejecutantes.
Las meras grabaciones que puedan realizar otros productores audiovisuales.
Las emisiones y transmisiones de entidades de radiodifusión (televisiones).
Los fonogramas utilizados y que pertenezcan a productoras fonográficas.
Las fotografías.

Si cualquiera de estos derechos conexos se otorgan bajo licencia libre, el productor podrá utilizarlos salvaguardando siempre los derechos morales de los artistas intérpretes y ejecutantes previstos (Art. 113 LPI).

Aplicación de licencias libres a creaciones audiovisuales

Como se ha explicado reiteradamente a lo largo de los artículos que componen esta guía, la aplicación de licencias libres, y en particular de licencias Creative Commons, es una de las vías más eficaces para asegurar un uso no restrictivo de las creaciones. Las licencias Creative Commons son mayoritariamente adoptadas para asegurar unas mínimas libertades en el uso de materiales de diversa naturaleza (textos, música y audiovisuales). La eficacia que han mostrado hasta el momento es la razón de que las tratemos específicamente en este artículo.

Antes de nada, conviene hacer referencia a uno de los elementos más destacables de las mismas. Las licencias CC no suponen la renuncia a los derechos de propiedad intelectual, sino que tienen como punto de partida el elenco de facultades que se reconoce al creador de la obra para decidir qué derechos cede libremente a terceros y cuales no.

Por un lado, el autor (guionista o autor de diálogos, compositor musical y director-realizador) y por otro, el productor (titular de los derechos de explotación) pueden adaptar a sus creaciones audiovisuales las licencias de uso libre. Así, si la obra audiovisual es una obra en colaboración, la ley de propiedad intelectual exige que todos los autores cedan los derechos de forma conjunta; por el contrario, si es el productor el que tiene los derechos de explotación, tras haber firmado un contrato de cesión con todos los autores, en forma o no de contrato de producción, será únicamente éste el facultado para decidir si pone o no la obra a disposición del público bajo una licencia libre.

Analicemos, pues, los elementos básicos de los que parten las licencias Creative Commons desde la perspectiva de las facultades inherentes a la cualidad que tiene el autor, tal y como establece el Art. 1 de la LPI, en tanto derechos de propiedad intelectual por el «solo hecho de su creación».

Elementos básicos de la licencia Creative Commons:

Utilización sin límites: el autor decide que los terceros puedan utilizar (derecho de uso) su obra libremente.
Distribución y redistribución de tantas copias como se quiera: el autor decide que los terceros puedan distribuir (ejemplares de la obra) a otros, y estos a su vez a otros tantas veces como se quiera, para lo cual cede el derecho de reproducción y distribución.
Modificación de la forma deseada: el autor permite que terceros puedan transformar la obra.
Compartir igual o que a la obra derivada de esa modificación se le aplique también la licencia Creative Commons. Fruto de la transformación de una obra preexistente, surge una obra derivada, a esta obra (y a los derechos del autor de la misma) se le aplican las reglas del copyleft.
Reconocimiento: este elemento es una muestra del derecho moral de los autores a asumir la paternidad de la obra, siendo una obligación ineludible por parte de los cesionarios de estas licencias que mencionen el nombre del autor en cada uso de la obra.

Elementos complementarios

Que las condiciones de la licencia no se puedan revocar ni alterar: los terceros beneficiarios de estos derechos son simples usuarios que deben asumir la licencia Creative Commons como contrato de adhesión.
Que la obra y sus versiones derivadas estén siempre en un soporte que permita su modificación: siempre que se esté permitiendo modificar libremente la obra y que de ésta se generen obras derivadas.

Que la obra original quede documentada así como sus versiones derivadas: acompañada de la licencia.

La ausencia de garantía.

Tipos de licencias

Considerando todos estos factores, los autores o colectivos que produzcan obras audiovisuales, deben decidir sobre las libertades que quieren otorgar al uso de su obra. Para ello tienen que decidir sobre la serie de cláusulas señaladas anteriormente, y posteriormente colocarlas en su obra. En este sentido, las licencias CC son herramientas que se construyen a la carta dependiendo de las características específicas de esos materiales.

La selección de estas licencias debe realizarse en la web de Creative Commons[1] y posteriormente aplicarse a las obras, ya sea en el propio audiovisual, ya sea en la carátula, en la que tendrían que especificarse los derechos que se conceden sobre la misma, así como la dirección url completa de la licencia. De esta manera se posibilita que los tres bloques que forman las licencias estén presentes en las obras en sus tres vertientes, tal y como indica la legislación. Los tres bloques a los que nos referimos son los siguientes:

Bloque 1. Licencia Common Deed (versión para humanos): esta parte de la licencia la forman los resúmenes útiles para comprensión de la licencia legal completa.

1 www.creativecommons.org

Bloque 2. Licencia Leal Code: se trata de la licencia con la totalidad de las cláusulas jurídicas. Puede encontrarse en la web de Creative Commons en la que también se encuentra la versión española.

Bloque 3. Licencia Digital Code: en términos generales sería la traslación a código de programación de las condiciones de uso de la licencia.

Problemática existente en torno a la aplicación de licencias Creative Commons

La complejidad de los elementos susceptibles de soportar licencias en las creaciones audiovisuales y la aplicación de las licencias libres a los mismos pueden generar algunos problemas:

Que el productor audiovisual disponga de elementos creativos bajo licencia libre y que los incorpore a su producción (como puedan ser guión, música, pero también imágenes, textos, dibujos, animación) pero que pertenecen a autores que no se consideran autores audiovisuales.

Que el productor audiovisual decida poner bajo licencia libre una obra audiovisual que está formada por otros elementos creativos (ya se trate de una obra compuesta y en colaboración) con independencia de que cada uno de estos elementos se hayan adquirido bajo licencia libre o no.

Que el productor utilice una obra audiovisual que existe en el mercado y la modifique o adapte, creando una obra derivada, con independencia, primero, de que esa obra audiovisual preexistente se adquiera o no bajo licencia libre, y segundo, de que se distribuya la obra derivada bajo licencia libre o no.

Para cada una de estas situaciones, tendremos que encontrar la fórmula jurídica más adecuada, pero no en todos los casos nos servirán las licencias libres. Veamos por qué.

Primer caso: *el productor audiovisual tiene a su disposición varios materiales bajo licencia libre.* Si esos materiales son el guión o el argumento de la obra o la música compuesta específicamente para esta obra, el productor podrá copiarlas, modificarlas, distribuirlas, ya que el autor audiovisual se acoge a una licencia libre, aun cuando esta licencia no se traslada al conjunto de la obra (la obra audiovisual terminada) sobre la que únicamente puede decidir el productor.

Para estos casos, las licencias Creative Commons se aplican parcialmente, no se puede adoptar el requisito de aplicar al conjunto la misma licencia libre que a un elemento particular ya que no hay obra derivada, sino obra compuesta cuyos derechos de explotación corresponden al productor, quien decidirá si aplica o no una licencia libre al conjunto.

Para el caso de obras previas que se introducen en la obra audiovisual y que pertenecen a autores ajenos a la producción audiovisual, como es el caso de una obra musical preexistente, una imagen, etc, sucede lo mismo. La licencia libre no limita los derechos del productor ni impone sus condiciones a la obra audiovisual.

Segundo caso: *el productor audiovisual decide poner a disposición bajo licencia libre la obra audiovisual.* Recordamos que esta obra está formada por otros elementos creativos ya que se trata de una obra compuesta y en colaboración, con independencia de que cada uno de estos elementos se hayan adquirido bajo licencia libre o no. En

ese caso, el productor decide explotar la obra audiovisual conjunta bajo licencia libre, de la manera que resulte conveniente, sin que los autores audiovisuales o autores de otras obras incorporadas a la audiovisual limiten este derecho. Cualquiera de las licencias libres se podría aplicar a este caso.

Tercer caso: *el productor utiliza obras audiovisuales previas para crear nuevas versiones o remakes, modificarlas o adaptarlas, etc.* Si las obras audiovisuales previas se han adquirido bajo licencia libre, la obra derivada deberá distribuirse también bajo este tipo de licencia, siempre y cuando se haya establecido esta cláusula en la elección de la licencia; si no existe licencia libre, el productor tendrá que obtener obligatoriamente una autorización de los titulares de la obra previa para su adaptación o modificación, y la obra derivada podrá ser distribuida bajo licencia de cualquier tipo, incluida la licencia libre.

Dificultades materiales en la producción de vídeos libres

Antes de comenzar a exponer las dificultades para la edición y distribución de materiales audiovisuales con licencias libres, conviene especificar a qué nos referimos cuando hablamos de materiales copyleft. Esta cuestión no está exenta de polémica ya que el uso de esta terminología puede llevar a equívocos y no se aplica por igual a todas las creaciones. Consideramos que para que un audiovisual sea un bien libre debe al menos asegurar la libertad de proyección, de copia y de utilización de sus imágenes sin límite de tiempo.

Dicho esto, señalamos las principales dificultades en la producción de materiales libres. Con esto nos referimos a los límites legales, al control ejercido por las entidades de gestión y a las cuestiones cualitativas que influyen en el proceso de producción: la ausencia de redes alternativas de producción y de distribución, así como a la insorteable cuestión de la renta de los autores y las autoras.

El papel de las entidades de gestión (EEGG) y su intervención en la explotación de las obras audiovisuales

Es conocida la centralidad que en los últimos años han adquirido las entidades de gestión en los debates en torno al endurecimiento de los cánones para los soportes vírgenes, el cobro por emisión de obras, así como la presión que han ejercido en la última modificación de la LPI (en la que prácticamente se elimina el derecho a la copia privada).

Por lo tanto, es interesante detenerse, aunque sea por un momento, en las formas con las que estas entidades influyen en la circulación de las obras y las dificultades que existen con el fin de evitar estas mismas influencias. Las EEGG tienen un amplio poder recaudatorio que efectúan de manera directa e indirecta (como pueda ser el canon sobre soportes vírgenes DVDs). Igualmente, las EEGG están facultadas para recaudar ciertas cantidades en concepto de derechos de autor en la emisión pública de las obras. La LPI justifica esos poderes, al imponer que algunos derechos de explotación sean objeto de gestión colectiva obligatoria (a través precisa y exclusivamente de una EEGG, lo que no se da por ejemplo en el ámbito de la edición de textos). Estos derechos de remuneración son los siguientes:

Las remuneraciones por cesión de derechos de explotación.
La remuneración por reventa de obra de artes plásticas.
La remuneración compensatoria por copia privada.
La remuneración por utilización, acceso o puesta a disposición del público de la obra o actuación.

En el sector audiovisual esto significa que las EEGG son las únicas facultadas para recaudar las cantidades originadas por las siguientes actividades:

Retransmisión por cable, salvo las remuneraciones derivadas de los derechos de las entidades de radiodifusión sobre sus programas.
Remuneración compensatoria por copia privada.
Alquiler y porcentaje de taquilla o compensatorio de obras audiovisuales y fonogramas.
Alquiler y exhibición pública de obras audiovisuales.
Remuneración a artistas, intérpretes y ejecutantes, y a productores por la comunicación pública de fonogramas y grabaciones audiovisuales.

De hecho, son tales los poderes que la LPI concede a las EEGG, que en los últimos años se han generado numerosos conflictos con distintos sectores económicos, como puedan ser los establecimientos hosteleros, las televisiones o las salas de exhibición, que muestran su rechazo a esta intervención. En la actualidad, estos conflictos se han ampliado hasta incorporar a todos aquellos autores y productores audiovisuales que pese a no contratar individualmente la cesión voluntaria de sus derechos de explo-

tación con ninguna Entidad de Gestión, ven cómo éstas están recaudando dinero en su nombre en concepto de derechos de autor, siempre debido a la cláusula de la LPI que establece la gestión colectiva obligatoria.

Las entidades de gestión que actualmente actúan en el Estado español en lo que se refiere al ámbito audiovisual son las siguientes:

EGEDA: Entidad de Gestión de los Derechos Audiovisuales que gestiona los derechos de productores audiovisuales.
SGAE: Sociedad de Gestión de Autores y Editores que gestiona los derechos de autores en general y de las productoras editoriales.
La AIE y la AISGE: Asociaciones de Actores Intérpretes y Ejecutantes que gestionan los derechos conexos de estos.
DAMA: gestiona fundamentalmente los derechos de los directores audiovisuales como autores de obra audiovisual.

El rasgo más significativo de esta multiplicidad de entidades es que cada una de ellas, en su ámbito representativo, puede recaudar en concepto de los siguientes actos:

Por la retransmisión por cable de cualquier obra audiovisual.
Por el alquiler del original o copia de la obra audiovisual, así como por su exhibición o proyección en lugares públicos con o sin pago de entrada por parte del público.
Por cualquier comunicación pública por parte de usuarios de las obras audiovisuales. De este modo, la EG gestiona la remuneración dirigida a productores audiovisuales y artistas, intérpretes y ejecutantes.

Por la distribución de copias o ejemplares de la obra audiovisual a la que se aplica el canon compensatorio por copia privada.

A consecuencia de la aplicación de la LPI, no son raros los casos paradójicos. Un ejemplo: aunque el titular de una producción audiovisual (una película, un documental, un corto) no pertenezca a EGEDA, esta entidad sin embargo puede seguir recaudando en su nombre, exigiendo a una sala de proyecciones una cantidad determinada por la exhibición de la película, aunque no se haya cobrado entrada al público que acudió a verla.

De la misma forma, cualquier usuario que compre un ejemplar en formato DVD pagará un canon compensatorio por la copia privada que realice en el ámbito doméstico. Esta cantidad es recaudada por la SGAE aun cuando el autor de la música de la película no sea socio de la misma. Y lo mismo sucede con la retransmisión por cable de cualquier producción audiovisual.

Hay que señalar que debido a la aplicación de las licencias obligatorias o colectivas que establece la LPI, no hay posibilidad, por el momento, de eludir a las Entidades de Gestión y de que éstas no recauden «en nombre» del autor o productor audiovisual, incluso cuando este úlitmo no sea socio de las mismas y su producción audiovisual sea libre.

Debido a las molestias e incomodidades que la aplicación de la LPI ha generado en buena parte de los creadores, algunas sociedades, como la SGAE han ofrecido la posibilidad de que los autores que distribuyen sus obras gratuitamente por Internet puedan hacerse socios y recibir estas retribuciones que las EEGG recaudan obligatoriamente.

Dificultades en la producción de materiales libres

Como hemos señalado en la introducción, la falta de obras y autores de referencia que hayan apostado por las licencias libres y el desconocimiento generalizado de la legislación son dos de los factores que influyen en la escasa difusión de estas licencias en el ámbito audiovisual.

En primer lugar, en la actualidad apenas existen vías de distribución de materiales audiovisuales que escapen de la mano de las productoras que normalmente imponen duras condiciones a la explotación de las obras.

La distribución es, por lo tanto, el talón de Aquiles para la consolidación de las licencias libres en el ámbito audiovisual. De hecho, hasta el momento, la venta de DVDs sigue siendo una de las fuentes principales de obtención de ingresos para aquellos que editan materiales audiovisuales a pequeña escala. Todas estas dificultades, sin embargo, afectan a la distribución de soportes y no a la distribución de las obras en sí mismas, que encuentra en Internet su canal de mayor eficacia.

En segundo lugar, el límite en el uso y acceso a imágenes ajenas se consolida como otra importante dificultad. El restringido derecho de cita así como lo ambiguo de su aplicación, que está a expensas de la importancia de las imágenes en la segunda obra, generan inhibición y limitan su uso libre.

Estos límites resultan más graves si consideramos que buena parte de las creaciones, fundamentalmente los documentales, suelen depender de imágenes grabadas por otras personas, sobre las que se tiene un acceso limitado y sujeto a pago, de acuerdo a la legislación.

En tercer lugar, habría que señalar la ausencia de obras y de experiencias de referencia que hayan apostado por las licencias libres.

Por último, no podemos dejar de señalar el problema de la renta de los autores y las autoras. No existen, hoy por hoy, modelos viables de negocio copyleft, lo que no quiere decir que pudieran existir en un futuro. De momento, las dificultades del mercado impiden la obtención de unos mínimos ingresos que permitan la sostenibilidad de estas producciones y la posibilidad de seguir creando otras nuevas.

No se puede obviar que un mercado atenazado por el pago de cánones excesivos, un férreo control de los materiales que se distribuyen y el sometimiento de los autores a las reglas del juego en caso de que deseen que su película, documental o videoclip se vea en salas y cines, impulsa la perpetuación del modelo convencional de derechos de autor, que en último término repercute sobre el número de obras creadas y sobre las que tiene acceso el público mayoritario.

Además, más allá de la distribución, en el medio audiovisual no existen espacios alternativos en los que se puedan articular otras formas de obtención de ingresos. En este sentido, la apuesta por las licencias libres requerirá de la creación de alternativas económicas que tendrán que pasar evidentemente por la creación de canales propios de distribución.

No causa sorpresa, por lo tanto, que en situaciones tan precarias tengan cabida los discursos que legitiman el papel de las entidades de gestión. En muchos casos, éstas proporcionan unos preciados recursos que permiten, al menos, recuperar parte del dinero invertido.

Experiencias de producción de materiales libres en el mundo audiovisual

Sólo nos queda hacer referencia a las experiencias audiovisuales que han apostado por el copyleft en nuestro entorno más inmediato, así como plantear algunos de los debates presentes entre quienes forman parte de esta emergente comunidad audiovisual copyleft.

Antes de nada, debemos señalar que debido al estado embrionario de la comunidad a la que hacemos referencia, el primer paso para su consolidación debe pasar por la creación de infraestructuras y redes que posibiliten la proyección, distribución y libre uso de los materiales.

Es posible localizar, no obstante, algunas de las experiencias que están dando forma a la comunidad a la que nos referimos.

Experiencias de distribución

Como hemos indicado en repetidas ocasiones, la generalización de internet ha transformado totalmente el panorama de la distribución y se ha convertido en el medio por el que han apostado buena parte de los creadores.

La descarga a través de páginas web, ya sea de productoras, cooperativas o colectivos, además del uso masivo de las redes p2p canalizan la circulación de gran parte de las obras audiovisuales, tengan o no licencias libres.

Sin embargo, aunque Internet sea un espacio imprescindible y el surgimiento de nuevos formatos de compresión permita obtener cada vez mayor calidad, la distribución por Internet sigue teniendo algunas carencias. Por una parte, los formatos de

compresión siguen sin ofrecer la calidad que tienen los DVDs (imprescindible para proyecciones a gran tamaño) y, por otra, la venta de soportes sigue siendo una vía interesantes de obtención de ingresos para los autores. Estos motivos son los que impiden que la distribución convencional sea abandonada por completo.

De este modo, con el fin de obtener ciertos ingresos y unos mínimos de calidad, muchos creadores de materiales libres suelen optar por la autoedición en soportes DVDs.

Producidos los DVDs, se plantea así el problema de su distribución. Por un lado, hay quienes apuestan por lo que podríamos denominar auto-distribución, es decir, el reparto de los DVDs directamente a los puntos de venta de mano de los autores, sin intermediario alguno. Por otro, hay autores que apuestan por las redes de distribución que en muchos casos están especializadas en la distribución de otros productos.

La primera de estas opciones, más costosa en términos de trabajo y que requiere además el control de los puntos de venta, es también la que mayores beneficios reporta. La segunda, sin embargo, asegura la presencia en infinidad de puntos a los que los autores difícilmente pueden acceder de manera individual.

Como última opción, podríamos contar con la venta de materiales por Internet. Esta modalidad está contemplada en buena parte de los proyectos de producción. Además, existen casos consolidados como el de la distribuidora Cine Rebelde,[2] especializada en documentales, tengan o no licencias libres.

---

2 www.cinerebelde.org

Teniendo en cuenta esta realidad, la creación de distribuidoras de materiales audiovisuales que no se encuentren en los cauces comerciales y que tengan el propósito de apostar por las licencias libres es un proyecto incipiente y en boca de gran parte de la comunidad copyleft audiovisual. La necesidad de estas distribuidoras audiovisuales está, además, relacionada con la construcción y consolidación de los cauces para la multiplicación de materiales copyleft, así como con la sostenibilidad de los proyectos producción.

Breve cartografía de la comunidad audiovisual copyleft. Ejemplos de producción

Al igual que ocurría con la distribución, la red de producción de materiales audiovisuales copyleft no es excesivamente amplia, no al menos tan amplia como en otros ámbitos de la producción de obras intelectuales. Sin embargo, un número cada vez mayor de experiencias comienzan a nutrir este espacio. Los vídeos colgados en Internet que cuentan con la «c» invertida o el símbolo CC aumentan día a día y podemos afirmar que la sensibilidad respecto a las licencias está cada vez más presente entre las personas y colectivos que editan materiales audiovisuales.

Las restricciones legales para hacer uso del gran contenedor de imágenes que es Internet, así como la clara autonomía de producción con la que cuentan buena parte de los creadores, hacen que sea «de sentido común» no apostar por las bondades del copyright, además de que haya cada vez más personas conscientes de que no es necesaria ninguna entidad de gestión para la explotación de las obras.

En cualquier caso, las experiencias colectivas de producción de materiales audiovisuales con licencias libres, son reducidas. Lejos quedan los ejemplos de la BBC en el Reino Unido, que

bajo licencias libres puso su archivo a disposición del público o los ejemplos de periódicos gratuitos de gran tirada que también han apostado por licencias CC, como *20 Minutos*.

En el caso que nos incumbe, las únicas experiencias colectivas que han apostado de manera clara por estas licencias han sido las productoras próximas a iniciativas sociales. Estos espacios, que se enmarcan en un espectro que va desde las pequeñas productoras hasta colectivos políticos, han emprendido una importante batalla para que las licencias libres sean un elemento central de su producción.

Algunos de los casos más destacables en lo que se refiere a colectivos, de los que posteriormente ofrecemos una lista de enlaces, serían Okupem les ones, La Plataforma, SinAntena o Eguzki Bideoak. Se trata de un conjunto de proyectos de producción audiovisual que desde hace algunos años han comenzado a aplicar estas licencias a sus creaciones.

Sin embargo, el aspecto más importante en la consolidación y expansión de las licencias libres está en el capítulo de las producciones concretas, como puedan ser vídeos particulares, documentales de muy diversa índole, videoblogs y videocreaciones.

A modo de conclusión

La generalización de las licencias libres en materiales audiovisuales no es comparable a la difusión de las mismas en otros ámbitos productivos, como puedan ser la programación o la música. La dificultad de la aplicación de la legislación, así como la escasez de ejemplos que puedan servir de guía no ayudan a que esta situación cambie.

Sin embargo, las ventajas que el copyleft aporta están animando a algunos autores a apostar por licencias como CC. En nuestra opinión éste puede ser uno de los pilares de su futura expansión. En este sentido, Internet se ha mostrado como un indiscutible aliado para la difusión del copyleft, aunque existan aún infinidad de debates sin resolver que tienen que ver con la posible creación de entidades de gestión distintas a las existentes (y que puedan ser el nuevo eje de desarrollo y defensa del copyleft), la generalización de las licencias CC en el mundo «profesional», la consolidación de las actuales redes de producción y distribución, etc.

En cualquier caso, todo parece apuntar a que la construcción de alianzas, la cooperación y la generalización de licencias libres son la única alternativa capaz de asegurar la riqueza que actualmente caracteriza al mundo audiovisual. No hay que olvidar que el fin último de la construcción de estas alternativas es el de garantizar el acceso a una cultura libre.

Referencias web de imágenes libres

http://www.sinantena.net/
http://theplatform.nuevaradio.org/
http://eguzkibideoak.nethttp://eguzkibideoak.net.
http://www.okupemlesones.org/latele/index.php?pag=dades/in
dex
http://www.indymedia.org/projects.php3
http://satellite.indymedia.org/
http://ngvision.org
http://www.letra.org/spip/article.php?id_article=688
http://www.nodo50.org/rebeldemule/index.php
http://clearerchannel.org/
http://video.indymedia.org/en/

http://v2v.cc
http://freundeskreis-videoclips.de/
http://www.real2reel.co.nr/
http://indytorrents.org/
http://kanalb.org/
http://videoactivism.org/
http://www.archive.org/
http://chomskytorrents.org/
http://www.obscuredtv.com/newsite/news.php
http://www.platoniq.net/airhttp://www.platoniq.net/air

6_El derecho es copyleft. O la libertad de copiar las leyes

Javier de la Cueva

Introducción

En un mundo en el que la copia está sometida a polémica, el sistema legal que prohíbe la misma es, paradójicamente, de copia libre: la arquitectura sobre la que se sustentan las prohibiciones de copia es la ley, que por esencia es libremente reproducible. Pero no sólo puede copiarse la ley, sino también las disposiciones «reglamentarias y sus correspondientes proyectos, las resoluciones de los órganos jurisdiccionales y los actos, acuerdos, deliberaciones y dictámenes de los organismos públicos, así como las traducciones oficiales de todos los textos anteriores».[1] La copia de la ley puede ser exacta, sin necesidad de mencionar al autor y puede ser plagiada incluso sin consecuencias legales para quien se atribuya su autoría. El derecho a copiar las normas jurídicas y las resoluciones judiciales es atemporal, pertenece a la propia esencia de la norma, desde que la ley se solidifica en forma escrita siguiendo la misma suerte que las demás tradiciones, orales en principio.

En la actualidad, el derecho a copiar una norma legal no es una consecuencia de la legalidad ordinaria, sino del grupo de los derechos de mayor jerarquía: los denominados derechos humanos o

---

[1] Artículo 13 del Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual (LPI).

derechos fundamentales. Sólo si la ley puede copiarse pueden obtenerse dos de las premisas básicas de un sistema democrático: la seguridad jurídica y la publicidad de las normas, que tienen como misión la interdicción de la arbitrariedad de los poderes públicos.

La afirmación «el Derecho es copyleft» requiere que hagamos una precisión. La posibilidad de que existan obras bajo licencias copyleft viene regulada en la legislación ordinaria. Nuestra Ley de Propiedad Intelectual establece que: «Corresponde al autor el ejercicio exclusivo de los derechos de explotación de su obra en cualquier forma y, en especial, los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación, que no podrán ser realizadas sin su autorización, salvo en los casos previstos en la presente Ley».[2] Sin embargo, la causa de que el Derecho sea copyleft no es la citada norma, ya que la misma excluye expresamente las leyes, como hemos visto, sino una norma superior: la Constitución española. La situación práctica es idéntica en ambos casos: la posibilidad de copia, si bien el permiso de copia de una obra se decide por el autor en virtud de la regulación establecida por el legislador ordinario, mientras que en el caso del Derecho es el poder constituyente, el pueblo soberano, quien decide que las leyes puedan ser reproducidas libremente.

Dado que el objetivo de este artículo es eminentemente práctico puesto que trata de cómo afecta la propiedad intelectual en el trabajo diario de una persona que se dedica al mundo de las leyes, explicaremos brevemente cómo y por qué el Derecho llegó a la posibilidad de ser copiado además de la normativa que actualmente así lo regula, para pasar posteriormente a una explicación de los actos cotidianos en la redacción de un escrito de

---

2 Artículo 17 de la LPI.

contenido legal. El hecho de poder copiar las normas y las resoluciones no es nimio, sino que constituye un requisito esencial del Estado Democrático y de Derecho y nos facilita enormemente la labor en la redacción de escritos legales. Si el Derecho no fuese libremente reproducible, su eficacia y su exigibilidad se verían en entredicho.

Los materiales de trabajo

Materiales utilizados

Las personas que ejercemos la abogacía realizamos por lo general dos tipos de actividad en favor de nuestros clientes: el asesoramiento y el litigio. Dentro de esas actividades, producimos habitualmente cuatro tipos de escritos:

1. Escritos judiciales o para procedimientos administrativos. Se dirigen al órgano ante el que se ejercitan o discuten los derechos.
2. Contratos y borradores de escrituras públicas, que suponen la formalización de acuerdos entre las partes.
3. Informes de contenido legal, denominados dictámenes, cuya finalidad es esclarecer una situación jurídica a petición de un cliente.
4. Actas y certificaciones de juntas, comunidades u órganos colegiados, donde se recogen las decisiones tomadas por los mismos.

Es difícil, estadísticamente hablando, que generemos un documento totalmente novedoso y sin la utilización de alguno de los materiales en nuestro poder. La copia y la recombinación son las prácticas habituales. Nos valemos incluso de formularios de escritos ya recopilados, cuya función es precisamente la de servir de guión para incorporar a los mismos los hechos del caso concreto, siendo el más conocido de ellos el llamado «Broca-Majada».[3]

En la redacción de escritos de contenido legal, los materiales que habitualmente utilizamos para nuestras obras derivadas son los siguientes:

- # Las normas de todo tipo de jerarquía: Convenios internacionales, Directivas comunitarias, la Constitución, las leyes orgánicas y ordinarias, los reglamentos...
- # Los antecedentes de las normas: proyectos de las mismas, discusiones parlamentarias...
- # Las resoluciones de los órganos jurisdiccionales.
- # La doctrina de los autores, esto es, artículos o libros sobre el tema objeto de redacción.
- # Los ensayos o artículos no jurídicos sobre el objeto de estudio como, por ejemplo, un manual sobre bases de datos en supuestos de protección de los mismos o un tratado de anatomía en casos de baremos sobre daño corporal en un accidente de tráfico.

---

3 Leemos en la página web de la Editorial Bosch: «Desde su origen, Bosch se ha especializado en el campo del Derecho, con especial dedicación a las obras prácticas para profesionales. Nuestra firma es una de los más antiguas y conocidas entre los editores jurídicos españoles». El catálogo de Bosch referencia 600 obras diferentes y contiene alguna de las obras jurídicas más vendidas del mercado jurídico español, como la Práctica Procesal Civil «Broca-Majada» [Documento en línea, fecha de consulta: 11 de abril de 2006 http://www.bosch.es/quienes_somos.asp?Seccion=quienes].

Las referencias de actualidad periodística, si bien estas referencias deben tomarse con la mayor de las prudencias.
El propio fondo documental del autor o de otros colegas a los que se les solicite si tienen algún documento sobre el caso a tratar.

La combinación de los elementos anteriores, junto con el hilo argumental propio, producen finalmente una obra derivada en la que se expone la tesis buscada o se regulan las relaciones, en el caso de un contrato o de una escritura pública.

En definitiva, los materiales con los que contamos son de una diversidad amplísima. Nuestro único problema es saber dónde encontrarlos y tener el conocimiento para saber cuales son los aplicables. Nuestra técnica de trabajo consiste en responder la *quaestio facti* realizando una adecuada *quaestio iuris*.

La primera liberación del código

Mucho antes de que se hablara de la liberación del código informático, se produjo la primera liberación de un código, en aquel caso jurídico.

En la actualidad, cuando nos preguntan sobre una norma jurídica, estamos acostumbrados a disponer de un texto abierto y consultable en el que podemos encontrar una contestación. El hecho de que hoy en día las normas jurídicas se plasmen por escrito y se mantengan en dicha forma como requisito de su validez es algo que nos parece elemental, pero que no siempre fue así.

Las razones por las cuales las normas jurídicas abandonaron la tradición oral para formar parte de la tradición escrita pueden ser varias, pero los autores coinciden en afirmar la búsqueda de una mayor eficacia en la aplicación de las normas, así como una mayor justicia dado el conocimiento general que puede presumirse de las mismas. La escritura de las normas jurídicas no sólo proporciona una mayor posibilidad de eficacia de la ley, sino que proporciona dos derechos fundamentales a los ciudadanos:

1. El conocimiento de la norma, por lo que el ciudadano se encuentra en posición de conocer qué reglas debe cumplir y qué sanciones son las establecidas para el caso de su incumplimiento.
2. La inmutabilidad de la norma. Una norma jurídica sólo puede verse modificada por otra norma con iguales requisitos, entre otros, el de publicidad. De esta manera, se sigue garantizando que el destinatario de la norma pueda tener el conocimiento necesario para cumplirla o no, conociendo las consecuencias de ambas actividades.

La plasmación por escrito de las normas jurídicas es un fenómeno muy antiguo. El Código de Hammurabi constituye el primer texto jurídico del que se tiene conocimiento de que fuera publicado para conocimiento público.[4] Por primera vez, un texto busca la publicidad para que el mandato que contiene la ley sea de conocimiento y cumplimiento generales. La ley nace con un propósito práctico, que es el de ser cumplida, esto es, ser eficaz. Y para garantizar dicha eficacia, conviene que la norma sea

---

4 Luis Díez Picazo, *Experiencias jurídicas y teoría del derecho,* 3ª edición, Barcelona, Ariel, 1999, p. 98.

conocida públicamente. El conocimiento de la ley es lo que permite adecuar la conducta a la misma, por lo que el conocimiento generalizado de una norma es la base para lograr su cumplimiento y, por lo tanto, su eficacia. En 1901 se descubrió la piedra sobre la que se inscribió el Código de Hammurabi; ha sido datada aproximadamente sobre el año 1780 a. C. Según palabras de Charles F. Horne: «The code was carved upon a black stone monument, eight feet high, and clearly intended to be reared in public view».[5]

La tradición jurídica del Derecho Romano no fue ajena a este fenómeno de solidificación de la oralidad en la escritura con el fin de hacerla de conocimiento general. La Ley de las XII Tablas (451-450 a. C.) supuso para Roma el mismo fenómeno de plasmación escrita y publicidad de las normas que el Código de Hammurabi para Mesopotamia. La historiografía coincide en que las XII Tablas se exhibieron en el Foro Romano para conocimiento general. «Los pontífices eran los encargados de la custodia de los formularios procesales y negociales, lo cual les proporcionaba un poder excepcional, puesto que las fórmulas de los ritos eran secretas y de su conocimiento dependía el éxito en los litigios».[6] «El contenido, para la mentalidad de un jurista actual, puede parecer cruel, pero la norma estaba escrita, aunque muy pocos pudieran conocer su contenido directamente puesto que no eran muchos los que sabían leer. Sin embargo, con la ley, los hombres conocían la trascendencia de sus actos. Era dura, pero breve y clara. No sabemos si, a partir de entonces, el sosiego encontró acomodo en el espíritu de los desamparados. Es posible

---

5 «El Código estaba tallado en un monumento de piedra negra de ocho pies de altura y con una clara finalidad de alzarse a la vista pública». Charles F. Horne, Ph.D. (1915) «The Code of Hammurabi: Introduction» [documento en línea, fecha de consulta: 11 de abril de 2006 http://www.yale.edu/lawweb/avalon/medieval/hammint.htm].

6 César Rascón García y José María García González, *Ley de las XII Tablas*, Madrid, 2003, Madrid, pp. xxi-xxii.

que los hombres no alcanzasen la deseada tranquilidad. Pero sabían que había una ley para todos y ésta era la cuestión más importante. Eran los tiempos en los que los pontífices comenzaban a perder el monopolio de la jurisprudencia, que hasta entonces había sido la clave del poder patricio».[7]

La discusión sobre la escritura de las normas y su publicidad general continuó durante dos milenios dada la existencia de la *consuetudo*, la costumbre, de tradición en muchas ocasiones oral, cuando no era objeto de recopilación, y la existencia de la ley natural, que no necesitaba promulgación dado que su pretendido conocimiento era consustancial a la naturaleza humana. Esta discusión concluyó, finalmente, con la necesidad de una promulgación pública, para que la ley pudiera ser conocida y se garantizase su eficacia y mejor cumplimiento.[8]

La libertad de copia en la actualidad

Solventado el paso inicial desde la tradición oral a la tradición escrita, el periodo que transcurre desde entonces ha sido testigo de diversas fases. En todas ellas podemos señalar alguna característica común como pueda ser la actividad de compendio de las normas. Los tratadistas, los compiladores y los codificadores han realizado una actividad común de glosa, repetición y colección de textos normativos, de los que es heredero nuestro actual Ordenamiento Jurídico y del que en la actualidad sobreviven numerosas obras, siendo la más conocida nuestro actual Código Civil, cuya fecha de promulgación se remonta al año 1889, y que perdura desde entonces, si bien ha sufrido numerosísimas modificaciones.

---

7 *Ibídem*, p. xxiv.

8 Liborio Hierro, *La eficadia de las normas jurídicas*, Barcelona, Ariel, 2003, p. 63.

Después del periodo en el que se liberó el código dotándolo de publicidad, llegó una segunda fase en que se estableció su copia libre. En la actualidad, la publicidad de las normas tiene una base constitucional, mientras que la legalidad ordinaria, regulada en la Ley de Propiedad Intelectual, reafirma dicha condición mediante la exclusión de las normas de dicho tipo de propiedad, por mucha creación intelectual colectiva que representen. En función de esta exclusión de la propiedad intelectual, el texto de las «disposiciones legales o reglamentarias y sus correspondientes proyectos, las resoluciones de los órganos jurisdiccionales y los actos, acuerdos, deliberaciones y dictámenes de los organismos públicos, así como las traducciones oficiales de todos los textos anteriores»[9] pueden ser copiados y transformados libremente en la creación de nuestros escritos.

Principios Constitucionales

Dos son los principios constitucionales que inciden sobre la libertad de copia de las normas y que garantizan su máxima difusión. El primero se configura como una necesidad previa para que el segundo pueda llevar a cabo sus fines. Son la publicidad normativa y la seguridad jurídica.

1. *La publicidad de las normas*. Nuestra Constitución establece la necesidad de que las leyes sean públicas. En su artículo 9, apartado 3 dispone:

> La Constitución garantiza el principio de legalidad, la jerarquía normativa, la publicidad de las normas, la irretroactividad de las disposiciones sancionadoras no favorables o

9 Artículo 13 de la LPI.

> restrictivas de derechos individuales, la seguridad jurídica, la responsabilidad y la interdicción de la arbitrariedad de los poderes públicos.

Asimismo, el artículo 91 de dicha norma dispone:

> El Rey sancionará en el plazo de quince días las leyes aprobadas por las Cortes Generales, y las promulgará y ordenará su inmediata publicación.

La publicación se realiza en un boletín especial, el Boletín Oficial del Estado. A esta publicación, se anuda una consecuencia esencial: no cabe que una ley pueda ser válida hasta que sea publicada. Así pues, no caben leyes secretas, el código oculto no tiene validez legal alguna. Además de esta garantía, las cámaras parlamentarias disponen de sus boletines donde se publican los textos sucesivos a medida que se van dando pasos desde la propuesta de la norma hasta su definitiva aprobación por los órganos encargados de esta función. Las normas emanadas de las Comunidades Autónomas o de la administración local con potestad normativa sufren igual o semejante proceso.

2. *La seguridad jurídica*. La seguridad jurídica ha sido definida por el Tribunal Constitucional como la expectativa del ciudadano, razonablemente fundada, en cual ha de ser la actuación del poder en aplicación del Derecho,[10] esto es, una «suma de certeza y legalidad, jerarquía y publicidad normativa, irretroactividad de lo no favorable e interdicción de la arbitrariedad».[11]

---

[10] Sentencia del Tribunal Constitucional número 37/91, de 14 de febrero.

[11] Sentencias del Tribunal Constitucional números 27/81, de 20 de julio, y 99/87, de 11 de junio.

La seguridad jurídica sería imposible si las normas fueran secretas o si se restringiese mediante la limitación de copia su posibilidad de ser conocidas públicamente. El imperio de la ley que caracteriza al Estado de Derecho implica que los poderes públicos están sometidos a las normas jurídicas en su actuación. No cabe la existencia de dos tipos de individuos, unos para los que la ley es aplicable y otros que pueden eludir su cumplimiento, ya que se vulneraría el principio de igualdad. Como *prius* para conocer las consecuencias legales de nuestros actos, la norma que los regula debe estar a la luz pública y obtener la máxima de las divulgaciones posibles. Sería inapropiado para los fines de divulgación de la norma someterla a condiciones tales como «prohibida la reproducción total o parcial de esta publicación sin permiso previo del editor».

El artículo 13 de la Ley de Propiedad Intelectual

Para cerrar el circuito de la coherencia, la legislación ordinaria priva de propiedad intelectual a las normas y a las resoluciones judiciales.

Nuestra primera Ley de Propiedad Intelectual, de 10 de enero de 1879, establecía ya en su artículo 28 una restricción de la propiedad intelectual para las normas jurídicas:

> Art. 28. Las leyes, decretos, Reales Órdenes, reglamentos y demás disposiciones que emanen de los poderes públicos, pueden insertarse en los periódicos y en otras obras en que por su naturaleza ú objeto convenga citarlos, comentarlos, criticarlos ó copiarlos á la letra, pero nadie podrá publicarlos sueltos ni en colección sin permiso expreso del Gobierno.

En la Ley de Propiedad Intelectual de 11 de noviembre de 1987 se adoptó la redacción que sigue vigente en la actual Ley de Propiedad Intelectual de 12 de abril de 1996 y que amplía las exclusiones que existían en el texto de 1879:

> Artículo 13. Exclusiones. No son objeto de propiedad intelectual las disposiciones legales o reglamentarias y sus correspondientes proyectos, las resoluciones de los órganos jurisdiccionales y los actos, acuerdos, deliberaciones y dictámenes de los organismos públicos, así como las traducciones oficiales de todos los textos anteriores.

Comentando esta regulación, autores tan autorizados como Rodrigo Bercovitz explican las razones: «La excepción se basa en el interés público de que tales textos y comunicaciones orales alcancen la máxima difusión posible. El hipotético interés de los funcionarios y demás personas que participan en la elaboración de esas creaciones del lenguaje queda supeditado al bien común de esa máxima difusión, a la que se contribuye permitiendo la libre explotación de aquéllas, sin cortapisa alguna desde el punto de vista del derecho de autor».[12] La cita de Bercovitz debe ser completada con los principios constitucionales sobre publicidad de las normas y seguridad jurídica tratados anteriormente, pero no por ello deja de ser muy válida: la propiedad intelectual sobre un texto supone una menor difusión del mismo.

En lo que a nosotros nos interesa, los textos tanto de las normas como de las resoluciones judiciales son de uso, copia y transformación libres. El material con el que trabajamos es, de este modo, un material libre.

---

12 Rodrigo Bercovitz Rodríguez-Cano (Coor.), *Comentarios a la Ley de Propiedad Intelectual*, Madrid, Tecnos, 1989, p. 262.

Uso cotidiano

La preparación de un escrito

Para la preparación de un escrito sigo habitualmente el canon de realizar un primer esquema que utilizo como vértebras del contenido. Almaceno en local (en el disco duro del ordenador que utilizo) los materiales que necesito, clasificándolos en cuatro directorios que habitualmente son: /doctrina, /escritos, /normativa y /resoluciones. Guardo la obra creada en el directorio de escritos, mientras que en los restantes (doctrina, normativa y resoluciones) copio los textos cuya recombinación es necesaria para generar el objeto redactado.

Las herramientas

En mi caso concreto, debo unir razones de índole práctica a razones filosóficas para no utilizar software privativo. Estos criterios prácticos se resumen en la seguridad que permite un código abierto, ya que un código cerrado, al igual que una ley secreta con respecto al poder, supone aceptar los criterios de arbitrariedad del proveedor de software. Esta situación conlleva fallos del producto que han venido denominándose «virus» aun cuando un virus es la otra cara de la moneda de los errores o defectos de programación. Un código a la luz pública es la mejor garantía de su calidad. Por otra parte, un código sometido a propiedad intelectual cerrada implica dependencia tecnológica que se traduce, como veremos, en la dificultad de tratamiento y acceso de la información dadas las diferentes versiones de un mismo programa incompatibles entre sí.

Como sistema operativo utilizo la distribución Debian GNU/Linux. Mi experiencia con este sistema operativo no puede ser mejor desde que en 1998 instalé un GNU/Linux por primera vez. Desde entonces, nunca he sufrido pérdidas de datos ni virus alguno. Para los no conocedores de este sistema operativo, debo mencionar que no se utilizan antivirus por no ser necesarios y les animo a que lo prueben. Las antiguas dificultades de instalación han desaparecido hoy en día. Se trata de un software de descarga, uso y modificación libres, puesto que se posee el permiso de los autores del código.

Las desventajas que existían antiguamente para no considerar la utilización de software libre y preferir el software privativo consistían únicamente en el uso de bases de datos de legislación y de jurisprudencia en soporte CD, sólo ejecutables en sistemas operativos Windows. Esta desventaja ya no existe desde que las bases de datos se hallan accesibles a través de Internet mediante suscripción a webs que prestan este servicio o incluso mediante acceso libre como pudiera ser el Boletín Oficial del Estado[13] o las resoluciones del Tribunal Constitucional.[14]

Las herramientas necesarias para producir artículos de contenido jurídico son, en esencia, un editor de textos. En mi caso, según el formato del texto, utilizo o bien OpenOffice,[15] o bien Emacs[16] y, en este último caso, con el modo psgml[17] que es muy útil para escritos en formato Docbook.[18]

---

13 http://www.boe.es/

14 http://www.tribunalconstitucional.es/

15 http://www.openoffice.org/

16 http://www.gnu.org/software/emacs/

17 http://sourceforge.net/projects/psgml/

18 http://www.docbook.org/

Nada impide, no obstante, que se utilicen programas propietarios. En ese caso y aun a riesgo de desperdiciar horas de trabajo por la temida *blue death*[19] también pueden obtenerse resultados satisfactorios, si bien se perderá mucho tiempo en el formateo en pantalla de la presentación del texto. En ese caso, es recomendable, para textos largos, la utilización de un tratamiento de textos que separe el contenido de la presentación, con el fin de centrarse en el contenido del documento y delegar la presentación en hojas de estilo como pudiera ser MiKTex[20] o Docbook.[21]

Formato de los textos creados

Con respecto al formato en el que se archivan los textos creados, son dos los problemas con los que nos podemos encontrar:

El primer problema consiste en la incompatibilidad de versiones entre un mismo editor de textos. La fidelidad del usuario a un software privativo determinado no suele verse recompensada por una actitud del fabricante que permite la compatibilidad entre versiones, antes al contrario. Es interés fundamental del vendedor la creación de clientes cautivos que no puedan prescindir del software. Es bien conocida la desaparición de la aplicación WordPerfect, su sustitución generalizada por la suite Microsoft Office y la incompatibilidad entre versiones

---

19 El célebre «pantallazo azul» o «cuelgue» de Windows.

20 http://www.miktex.org/

21 http://www.docbook.org/

de dicho tratamiento de textos. La consecuencia es que numerosos archivos escritos hace años no pueden leerse hoy en día por incompatibilidad del software.

El segundo de los problemas consiste en la desaparición o degradación del soporte: disquetes dejados al sol, cambios de ordenador, virus, falta de copias de seguridad, etcétera. La causa de unos problemas es achacable al usuario y la de otros al fabricante del programa.

El remedio para evitar los anteriores problemas es simple. Se trata de trabajar en formatos que no generen problemas futuros de compatibilidad y en la realización de copias de seguridad. Para ello, nada mejor que la utilización de formatos de texto plano[22] y el uso de un repositorio donde almacenar los archivos, sin perjuicio del archivo local en el disco duro del ordenador de trabajo o la realización de copias de seguridad cuando menos semanales.

Conclusión

Un mundo sin copyleft de origen constitucional cuyo objeto de creación intelectual sean las normas jurídicas y las resoluciones jurisdiccionales no debe ser admisible en un Estado Social y Democrático de Derecho. Deseamos la misma racionalidad para el código informático utilizado en las relaciones entre las administraciones públicas y el ciudadano que para la ley: su apertura y visibilidad.

---

22 Véase «Character Mnemonics & Character Sets»: http://www.ietf.org/rfc/rfc1345.txt.

Si bien no es el objetivo de este artículo, no está de más recordar las palabras de Lawrence Lessig: «Nature doesn't determine cyberspace. Code does» [La naturaleza no determina el ciberespacio. El código sí].[23]

Deseamos que para ello no deban transcurrir dos milenios y que la difuminación del actual «poder patricio» se realice en todos los ámbitos donde la norma jurídica y la norma informática sean una prolongación de la otra. Es nuestra obligación como ciudadanos reflexionar sobre el pasado y utilizar las herramientas adecuadas para llevar esta transición a su mejor puerto.

Los abogados lo conocemos bien, sin perjuicio de que hasta la fecha no exista desarrollo doctrinal de las ideas apuntadas brevemente en este artículo. Si no pudiéramos copiar la ley ni las resoluciones, nuestro trabajo sería imposible. Sin copyleft de origen constitucional, no existiría una arquitectura respetuosa con los derechos fundamentales de los ciudadanos.

No parece que éste sea el camino seguido por la tendencia normativa actual, de estructura piramidal, en cuya cumbre encontramos el Tratado ADPIC;[24] en el segundo nivel, los convenios de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual; en el tercero, las Directivas de la Unión Europea y en el último, las normas nacionales. El Tratado ADPIC (Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el comercio), Anexo 1C del Acuerdo de Marrakech por el que se establece la Organización Mundial del Comercio, firmado en Marrakech, Marruecos, el 15 de abril de 1994 es el cerrojo con el que se pretenden perpetuar los poderes patricios, en una

---

23 Lawrence Lessig, *Code and other laws of cyberspace*, Nueva York, Basic Books, 1999, p. 109 [ed. cast.: *El código y otras leyes del ciberespacio*, Madrid, Taurus, 2001].

24 http://www.wto.org/spanish/docs_s/legal_s/27-trips_03_s.htm.

evidente separación de la realidad del mundo digital en el que vivimos. Este espíritu es el que hoy impregna la actualidad,[25] en la que asistimos a la trasposición de la Directiva 2001/29/CE, de 22 de mayo de 2001, a la normativa interna, perpetuando así un sistema de monopolio y oligarquía.

El futuro está abierto.

---

25 Este artículo se ha escrito en la primavera del año 2006.

7_Activismo copyleft. Liberar los códigos de la producción tecnopolítica

Teresa Malina Torrent[1]
teresamalina@terra.es
CompartirEsBueno.Net

Geeks like to think that they can ignore politics,
you can leave politics alone,
but politics won't leave you alone.

Richard Stallman

En el mes de octubre del año 2004 una noticia se replicaba virulentamente por la blogosfera copyleft, llevaba por título: «Han violado mi licencia copyleft: ¿y ahora qué?».[2] Su autora, Mercé

1 Soy sólo enunciadora de una comunidad, compresora de discursos que rodean mi habitar las redes, reflejo de mi existencia como cruce colectivo de experiencias y aspiraciones. Mi firma esconde multitud de cuerpos en diálogo para narrar su experiencia compartida: transformar la exigencia de autoría en oportunidad para construir identidad cooperativa. Este texto documenta la presencia de un movimiento sin representar a nadie, narra una suerte de «intrahistoria» no representable de agentes y fuerzas de cambio que se resisten activamente a tener que delegar sus voces y su poder comunicativo, siempre activo en las interfaces del cambio, creando cuerpos políticos en las resistencias y conflictos de la sociedad de la información. Ahí precisamente es donde apunta este texto, señalando tácticas y oportunidades para la acción y la producción, abriendo puertas y desplazando las barreras conceptuales que construye el discurso del poder corporativo en las alambradas de la propiedad intelectual.

2 La nota completa puede consultarse en: http://ww2.grn.es/merce/literature/copyleft.html. La misma nota recogida en uno de los foros de debate más relevantes dentro de la comunidad de programadores y amantes de la cultura libre en español: http://barrapunto.com/article.pl?sid=04/11/12/1522255

Molist, llamaba la atención sobre un artículo escrito por ella, bajo una licencia copyleft, que había sido cortado y pegado tal cual por la agencia Servimedia y vendido a sus clientes (*El Mundo* y *ABC* entre otros) como si hubiese sido elaborado por la propia agencia. Ante la falta de respuesta a los burofax enviados a los citados medios, la periodista pedía ayuda a la comunidad copyleft para defender la licencia: evitar que otros impongan el copyright sobre un texto libre y se salten el reconocimiento de su autoría. Inmediatamente, dos abogados pioneros en las libertades digitales y el copyleft (Javier Maestre y Carlos Almeida) ofrecieron su apoyo incondicional a Mercé y la red se volcó en forma de una serie de protestas escritas a los medios infractores. Poco después Servimedia rectificaba públicamente, reconocía su error y emitía un teletipo explicativo a sus clientes. Mercé Molist concluía: «Cabe destacar la respuesta de la red frente a esta violación de una licencia "copyleft". Antes de seguir con las acciones legales, escribí un texto donde explicaba la historia y pedía consejo a los y las internautas. La respuesta fue... emocionante. Nunca había recibido tanta solidaridad. ¿Y ahora qué? Preguntaba. Y la red tenía la respuesta».[3]

Un año antes, la Universidad Nómada[4] organizó una serie de conferencias[5] en torno a las patentes y la circulación del conocimiento. El centro social okupado y autogestionado, El Labo03,[6] abría sus puertas a una conferencia de Richard Stallman.[7] Más de un centenar de personas se atrevían a adentrarse en la Okupa para escuchar al fundador del software libre y uno de los defensores más implacables de las libertades digitales. La conferencia

---

3 http://ww2.grn.es/merce/literature/copyleftfin.html.

4 http://www.sindominio.net/unomada.

5 http://www.sindominio.net/unomada/patentes.html.

6 http://sindominio.net/laboratorio/.

7 http://www.stallman.org/.

de Stallman se desarrolló según lo previsible: una defensa de las cuatro libertades fundamentales del software libre (libertad de uso, libertad de modificación, libertad de copia, y libertad de distribuir el software modificado) y prevención ante la amenaza que supone la aceptación de las patentes de software en Europa. En una entrevista posterior[8] se le preguntó a Stallman por la *dimensión política* del copyleft más allá del compromiso y la motivación ética con la libertad individual de control sobre las máquinas y los programas informáticos (una de las líneas de argumentación clásicas del software libre). «El movimiento del software libre siempre ha sido político —respondió— pero su trabajo no es esencialmente político. Pero ya no podemos hacerlo, porque ahora tenemos enemigos explícitos. Nadie antes nos intentaba impedir que desarrollásemos software libre. Teníamos problemas de otro tipo, más vinculados al trabajo técnico. Sin embargo, empresas como Microsoft se declaran enemigas nuestras (...) tratan de imponer leyes que prohíben nuestro trabajo. Por eso debemos actuar contra esas leyes de modo político, al mismo tiempo que seguimos desarrollando software libre.»

Pues bien, este texto trata sobre esa dimensión política del movimiento del software libre y de la cultura y la sociedad libre que éste posibilita, sobre la forma en la que el modelo productivo del copyleft ha inspirado también nuevas formas de organización y acción social, desbordando «el deber de actuar de modo político contra las leyes» para desarrollar nuevas y viejas formas de software social, creando aperturas para lo posible y lo inevitable en la era de las redes informáticas.

---

8 Entrevista publicada en la revista *Archipiélago*, Barcelona, núm. 55.

Sombras sobre la oportunidad de un cambio histórico

Antes de la era digital el sustrato material del conocimiento registrado impedía su gestión fuera de la forma de la propiedad (condensada en la fuerza de trabajo, la energía y los recursos necesarios para reproducir y trasladar los bienes culturales). Ahora que las barreras materiales del acceso, reproducción y distribución han caído, el horizonte histórico se transforma irreversiblemente. Es de sobra conocido que en las sociedades del conocimiento el mayor factor de aumento de la producción reside en el conocimiento. Por primera vez en la historia de la humanidad, nos encontramos en un sistema social en el que el coste de la adquisición, reproducción, transmisión y modificación de los bienes que más impacto tienen en el aumento de la producción tiende a cero. La posibilidad de construir unas tierras comunales del conocimiento gestionadas distribuidamente a través de las redes telemáticas permite que el funcionamiento de la capa económica de mayor impacto productivo funcione sin la forma de la propiedad (con la necesaria exclusión de acceso, poder corporativo y acumulación de capital que ésta supone).

La viabilidad de la gestión no-propietaria de esta capa está sobradamente demostrada bajo la forma de una economía de servicios y una producción e innovación recombinante y acumulativa sostenida por el reconocimiento social (y el aumento directo de la demanda de servicios que éste trae consigo), la financiación pública y el desarrollo voluntario y comunitario (ya sea de carácter científico, educativo o asociativo). El conflicto que ha destapado el éxito de la producción colaborativa del copyleft y la libre circulación de bienes inmateriales es por tanto el conflicto entre dos formas de construcción de la sociedad de la información: el modelo de la propiedad intelectual basado en la producción y gestión selectiva de una escasez artificialmente inducida y el modelo del copyleft basado en la libertad de circulación

de saberes y técnicas que genera un procomún de recursos y contenidos a través de la recombinación y mejora acumulativa y distribuida de procesos digitalizados. Es imposible poner en cuestión la posibilidad de este «nuevo» modelo productivo y distributivo debido a que ya es una realidad: más de un millón de entradas de conocimiento libre en la enciclopedia más grande del mundo,[9] más de diez mil programas de software libre empaquetados y listos para su uso en casi cualquier plataforma informática (el sistema operativo GNU/Linux, con más del 70 por ciento del mercado de servidores de Internet funcionando bajo este sistema[10]), más de dieciocho millones de páginas web[11] con licencias Creative Commons (que permiten a la usuaria al menos el permiso de copiar y reproducir la obra libremente sin ánimo de lucro), un archivo con más de diez millones de fotografías libres,[12] un número creciente de revistas e iniciativas viables para un conocimiento científico libre[13] y miles de canciones copyleft[14] (por mencionar sólo algunos de los ejemplos más sobresalientes del modelo productivo del copyleft).

Sin embargo, el éxito del software, el conocimiento y la cultura libre no depende ya sólo de su capacidad productiva, sino de la creación de un movimiento que sea capaz de defender ese modelo productivo frente a los grupos de poder que pugnan por imponer sus intereses particulares en la constitución de las *sociedades* del conocimiento. Los programadores de software libre,

---

9 http://wikipedia.org.

10 Debian [http://debian.org] es el proyecto de coordinación de software libre más grande. Para un análisis detallado del éxito y la viabilidad del software libre se recomienda consultar: http://www.dwheeler.com/oss_fs_why.html .

11 De acuerdo con http://www.openbusiness.cc/cc_stat/index.php.

12 http://www.flickr.com/creativecommons/.

13 http://plos.org o http://www.sciencecommons.org/.

14 http://www.jamendo.com.

para seguir siéndolo, han tenido que salir a la calle reconociendo que el único código que necesitan dominar para hacer su trabajo no es el de las computadoras sino también el de las leyes y dispositivos de poder que las crean o las bloquean: forzados así a promover protestas sociales, lobbies de presión, campañas de concienciación social, intervenciones institucionales, etc. En palabras de Yochai Benkler: «Los avances democráticos, la libertad individual y el crecimiento mediante la innovación posibilitados por el surgimiento de la producción sin mercado y descentralizada no emergerán de forma inexorable. Los gigantes industriales que dominaron la producción y el intercambio de información en el siglo XX no renunciarán fácilmente a su dominación. Dado que transitamos hacia una economía de información en red, cada punto de control sobre la producción y el flujo de la información y la cultura se convierte en un punto de conflicto entre el antiguo modelo industrial de producción y los nuevos modelos distribuidos».[15]

El copyright contra la comunidad en la era de la redes informáticas

El copyright surge en el siglo XVI como forma de control de la libertad de circulación cultural que permitió el surgimiento de la imprenta, tan inquietante para los regímenes absolutistas de los palacios y monasterios. La exclusividad del derecho de copia se afianza en la época moderna como regulación industrial de la actividad del impresor. Desde el punto de vista individual o social aceptar el copyright no suponía una renuncia real de derechos de reproducción y transmisión cultural, dado que la posibilidad real

---

15 Yochai Benkler, *La economía política del procomún*. Publicado en la biblioweb de SinDominio.Net [http://biblioweb.sindominio.net/telematica/yochai.html].

de ejercer tales derechos era técnicamente imposible en la época y, por lo tanto, difícilmente pensable (excepto el derecho de copia manuscrita; paradójicamente permitida). El mito romántico del *genio creador de inspiración divina* dibuja la figura del autor como origen y fuente de la producción cultural, cuya fragilidad y debilidad exige medidas de protección y auxilio bajo la forma de derechos de autor y la incuestionable integridad de la obra.

Hemos heredado una perversa mezcla de los principios que guiaron el surgimiento y desarrollo de las leyes de copyright. El «Autor» es ahora un producto de la industria. Industria que explota sus derechos contra la sociedad para imponer una cultura de masas con la que sostener el aumento de beneficios económicos uniformizando los sistemas culturales de consumo. De este modo, las leyes que surgieron hace medio milenio para regular la reproducción impresa y controlar la opinión pública, han generado todo un complejo industrial y cultural, entrelazado con múltiples estructuras de poder, que toma hoy la forma de todo un régimen de propiedad intelectual.

Es mucho lo que está en juego para los grandes grupos de poder económico. Los tres sectores que tienen mayor peso en las exportaciones de EEUU dependen de la propiedad intelectual: la industria del software, la industria del entretenimiento y las industrias biotecnológicas (farmacéutica e ingeniería genética). Es fácil ver que con la imposición de la propiedad intelectual no se trata sólo de defender una fuente de beneficios económicos directos para los países occidentales y sus grandes corporaciones, sino de asegurar un dominio estratégico sobre los códigos culturales, la salud, la tecnología y la agricultura a escala planetaria.

Paradójicamente, los poderes de la propiedad intelectual no han podido instaurar su orden en las caóticas posibilidades abiertas por unas tecnologías cuyas consecuencias sociales se han mostrado imprevisibles. Las prácticas sociales de intercambio y

producción colectiva han crecido a un ritmo impensable para la industria, que se ha visto forzada a lanzarse a una carrera de bombardeo mediático espectacular y a una bochornosa labor de *lobby* para defender su territorio y cercar el avance del procomún. Al verse amenazados por un sistema productivo alternativo y por la disponibilidad generalizada de mecanismos de copia y distribución, el complejo de la propiedad intelectual ha reaccionado contra la sociedad de forma directa y violenta en los tres ámbitos imprescindibles para asegurar su hegemonía: 1) el control técnico del flujo de la información para producir escasez y asegurar su gestión privativa, 2) el refuerzo simbólico (a través de la publicidad y la propaganda) del concepto de propiedad intelectual y el sentimiento de culpabilidad asociado al acto de copiar y reproducir libremente bienes inmateriales y 3) la creación de leyes represivas y disuasorias para la implantación efectiva de un régimen de propiedad inmaterial criminalizando el intercambio cultural y la experimentación pública con los mecanismos de control del flujo informativo.

En apenas 15 años hemos presenciado el surgimiento y la extensión de agencias especiales y mecanismos jurídicos nuevos para la instauración de un orden de propiedad intelectual a escala planetaria. Es el caso del Tratado de Copyright de 1996 de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (WIPO, el brazo «intelectual» de la organización mundial del comercio), la DMCA norteamericana (Digital Millenium Copyright Act) o la CDEU (Directiva Europea de Copyright) orientadas a adaptar el modelo de propiedad intelectual a las nuevas realidades tecnológicas. También por la mismas fechas surgen los superproyectos de TCPA-Palladium y el DRM (también conocidos bajo la engañosa etiqueta de *trusted computing*): acuerdos tácticos entre empresas de hardware, software y entretenimiento para impedir el intercambio cultural imponiendo barreras tecnológicas a la copia y transmisión de archivos digitales. Todo esto sucede con el agravante de que los monopolios tecnológicos

definen las reglas de comunicación y producción cultural al margen de las leyes, generando una legislación de facto sobre las sociedades de la información, en las que el código informático regula de forma más extensiva e intensiva que el propio código jurídico. No contenta con ello, la industria tecno-cultural ha conseguido insertar leyes (recogidas en las directivas anteriormente mencionadas, DMCA y CDEU) que prohíben explícitamente la investigación pública sobre estos mecanismos anticopia. Como resultado de estas medidas de «hiperprotección» podemos recordar las detenciones, a cargo del FBI, del programador ruso Dmitri Skyliarov a la salida de un congreso de seguridad informática en Nueva York, tras la denuncia de la empresa de software Adobe.[16] O, por mencionar un caso en territorio europeo, la detención de Jon Johansen,[17] programador de 15 años, por la autoría del programa DeCSS que permite reproducir DVDs en el sistema operativo GNU/Linux. La aplicación generalizada de esta legislación daría como resultado una criminalización social masiva y catastrófica para la gobernabilidad de masas por lo que se institucionaliza como instrumento de una política del terror, una amenaza permanente de represión selectiva que empuja la cooperación social a la clandestinidad y la marginación mediática. Por si fuera poco todo esto sucede en un clima de expansión ilimitada de la duración y aplicabilidad del copyright y los derechos de explotación. A la llamada Ley de Mickey Mouse[18] (por la que la legislación sobre la duración de los derechos de «propiedad» sobre una obra se extiende exponencialmente cada vez que se acerca la fecha en la que la imagen de Mickey Mouse debe

---

16 http://www.adobe.com.

17 La propia CNN se hizo eco de la detención de Jon Johansen [http://archives.cnn.com/2000/TECH/ptech/01/25/dvd.charge/index.html], finalmente absuelto de las acusaciones que pendían sobre él. Para un seguimiento exahustivo del caso puede consultarse en http://efn.no/jonjohansen-en.html.

18 http://www.wired.com/news/politics/0,1283,17327,00.html.

pasar a dominio público) se añade ahora la amenaza de extender a 50 años y a cualquier forma de distribución (incluida Internet) los derechos de difusión de las obras. Esto implicaría que una empresa privada, al adquirir los derechos de emisión de una obra, obtendría durante 50 años, el monopolio exclusivo de su emisión pública (vía televisión, radio y/o Internet) aunque la obra fuera copyleft o hubiera pasado ya al dominio público.[19]

Otra de las líneas estratégicas de imposición de un régimen de propiedad intelectual es la asfixia de los espacios y los recursos inmateriales públicos institucionalizados (fruto de años de lucha por los derechos de acceso a la cultura). Entre ellas la cláusula de prohibición, sin el permiso expreso del titular de los derechos de la obra, del préstamo público que incluyens la nuevas licencias copyright de casi la totalidad de las editoriales. Esto supondría, hoy por hoy, la paralización de la adquisición de nuevas obras en las bibliotecas públicas, cuyos recursos económicos deberán reducirse casi exclusivamente al pago de «derechos de autor».[20] Otra situación igualmente preocupante es la progresiva privatización de la investigación de financiación pública a través de marcadores académicos (que definen las líneas y grupos de investigación financiables) definidos en virtud del número de patentes y publicaciones en revistas con copyright restrictivo (que generalmente prohíben incluso la reproducción de la obra con fines didácticos).

Instaurar este sistemático recorte de libertades y el control comunicativo necesario para gestionar la propiedad intelectual exige una invasión de la intimidad comunicativa y tecnológica sin precedentes. Para ello, es requisito previo dislocar la percepción

---

19 Para más información consultar: http://www.eff.org/IP/WIPO/broadcasting_treaty/.

20 http://biblioteca.ulpgc.es/canon_prestamo/.

pública de derechos universales como el del acceso a la cultura, la libertad de expresión, la creación recombinante y la autonomía en la gestión de los recursos tecnológicos. El contorsionismo simbólico necesario para transformar nuestras escalas de valores incluye ejercicios cotidianos como el bombardeo mediático que asocia gratuitamente el terrorismo[21] con el libre intercambio de cultura (la mal llamada piratería, otra pirueta lingüística que el copyright ha conseguido insertar en lenguaje ordinario), comparar la copia privada de bienes culturales con la copia en un examen[22] o equiparar la descarga de música con el robo con violencia.[23] Una vez establecidas estas falsas premisas, ahora sí, ya es posible castigar con penas de hasta dos años de prisión (como prevé la nueva Ley de Propiedad Intelectual) a quien decida descargarse de Internet una canción sin permiso de su autor.

El talón de Aquiles del régimen de propiedad intelectual reside precisamente en la visibilidad de la violencia que ejerce sobre los usos y prácticas de la sociedad de la información y la

---

21 En una campaña de anuncios televisivos desarrollada conjuntamente entre la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual y Tele5 se puede observar las secuencias contínuas de unas imágenes del «Top Manta» y las Torres Gemelas siendo derribadas. Igualmente sorprendentes son las declaraciones de José Manuel Tourné (director general de la Federación Antipiratería) afirmando que: «Nadie, salvo campañas aisladas, ha hecho nada por sensibilizar a la sociedad y hay que recordar que este problema [el de la «piratería», es decir el de la copia y distribución de bienes culturales sin permiso expreso del autor] está en la base de actuaciones terroristas como las del 11M». Otro tanto con el informe de la IFPI titulado *La piratería musical, el crimen organizado y el terrorismo* [http://www.ifpi.org/site%E2%80%91content/library/music-piracy-organised-crime-spanish.pdf].

22 http://www.filmica.com/david_bravo/archivos/002573.html.

23 «No robarías un coche. No robarías un bolso. No robarías un televisor. No robarias una película. El robo en internet queda registrado. El robo es ilegal. La pirateria es un delito. Ahora la ley actua». Rezaba la Campaña Ahora la ley actúa de la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual y Federación AntiPiratería (FAP) al tiempo que el video mostraba imágenes de robo con violencia. Ésta y otras campañas de la FAP pueden encontrarse en http://www.fap.org.es/campanias_historico.asp.

inferior capacidad recombinante y acumulativa de su modelo productivo. Su fortaleza es el dominio de los medios de distribución y producción de la cultura de masas y gran parte de su sustrato tecnológico.

Embriogénesis de los cuerpos políticos del copyleft

Recientemente la ministra española de educación y cultura insultaba al sentido común proclamando que «la cultura sin la industria no existe». El monopolio de la representación que ejerce la industria tecnocultural eclipsa los factores productivos que sostienen y originan los procesos culturales: la sociedad misma (con o sin industria, incluso a pesar de ella). Internet surgió y se desarrolló al margen de las grandes inversiones económicas y de las propias multinacionales. Sólo mucho más tarde éstas intentaron apropiarse del nuevo entorno en lo que vino a llamarse el *boom* de las puntocom. El esquema se repite una y otra vez en la historia de la cultura y la técnica. Diversas corrientes y contracorrientes culturales y sociales dan lugar a un fenómeno nuevo, dotándolo de una significación propia, de una capacidad socialmente vinculante y efectiva. Sólo después se cristalizan o se desplazan allí las grandes estructuras de poder incapaces de crear por sí mismas novedades socialmente significativas, territorios simbólicos nuevos. Si bien es imposible pensar la totalidad de la cultura y la tecnología actual sin hacer referencia a la industria; resulta igualmente imposible explicar esa totalidad sin hacer referencia a otros factores, movimientos y aspiraciones que la precedieron y que la siguen haciendo posible. Representar la cultura y su sustrato tecnológico como exclusivo de la industria, y al copyleft como reciente amenaza oportunista de aficionados y «piratas», es una exigencia del copyright para justificarse a

sí mismo; no sólo negándole una identidad al oponente sino sustrayéndolo de una historia y un contexto que de razón de su existencia y expresión de su potencia.

En cuanto a la formación de un sujeto político para y desde la tecnocultura libre, ni existe un vacío cósmico previo al bigbang de las redes informáticas ni la tecnocultura se le aparece como un mar contenido exclusivamente en la frágil pecera del mercado de la propiedad intelectual. Por el contrario, toda una serie de agentes de cambio estaban ya allí antes y durante el surgimiento de la red, de las computadoras y de las posibilidades que éstas generalizan. Las trayectorias de estos agentes estaban claramente vinculadas a aspiraciones de tipo sociopolítico en la forma de una lucha por la liberación de la cultura y el conocimiento (y con ello del dominio psicológico, simbólico y técnico) siempre de la mano de una cultura de la libertad (que tan claramente ha heredado el software libre). Como bien ha sabido reflejar Luther Blisset en la novela histórica *Q*, el surgimiento de la imprenta, paralelamente al surgimiento del protestantismo y los sucesivos levantamientos que recorrieron Europa durante el siglo XVI, supone un punto de partida ineludible en la historia de la liberación cultural (entonces bajo la forma de la religión). Se suceden enciclopedistas, promotores de museos públicos, educadores, periodistas en defensa de la libertad de expresión, investigadores o bibliotecarias. Valga como ejemplo el gran movimiento de alfabetización y acceso a la cultura que impregnó Europa con el advenimiento de las revoluciones de principios del siglo XX y, especialmente, durante la Segunda República y la Guerra Civil española. En definitiva, el conjunto de luchas sociales que conquistaron los derechos de educación pública, libertad de expresión y acceso universal a la cultura y al conocimiento desaparecen por completo de la capacidad de pensamiento de nuestros ministerios.

La intensidad de la memoria más reciente permite distinguir muchas más trayectorias cercanas que convergen en las luchas digitales que hoy vivimos: algunos cibernetistas de los años cuarenta y cincuenta, redes de aficionadas a las computadoras, luchadoras en favor del acceso universal a las líneas telefónicas, movimientos literarios y contraculturales (como el ciberpunk), comunidades de científicos, yippies, criptoanarquistas, comunidades de programadores (como las del MIT o Berkeley), mediactivistas (con un ejemplo paradigmático en las radios libres), promotores contraculturales, pedagogos, artistas del *collage* y la recombinación libre, *subvertisers* (subversivos del lenguaje y de los dispositivos publicitarios), guerrilleras de la comunicación (como Sonja Brünzels o Luther Blisset), etc.

Lo que se perfila hoy como sujeto político copyleft no surge, por lo tanto y exclusivamente, como reacción a los atropellos que los lobbies del copyright están ejerciendo sobre la sociedad: no se trata de un sujeto que se define sólo en oposición. Por el contrario, los cuerpos activistas del movimiento copyleft parten de múltiples experiencias comunitarias e históricas, transformadas, eso sí, por las nuevas posibilidades tecnológicas, las redes informáticas y los nuevos contextos del conocimiento.

Comunidad, tecnociencia, trabajo y cooperación en la constitución del activismo copyleft

Las posibilidades comunicativas de la red han sido sobrevaloradas y románticamente maquilladas o demonizadas por igual por los medios, algunas disciplinas académicas, empresarios-gurú de la red o grandes corporaciones del infonegocio. Es común la privatización y esclavización de las redes sociales virtuales para apropiarse de su creatividad y explotarlas como plataformas publicitarias, o como valor de cambio para los dueños de sus

infraestructuras virtuales (es el caso de MSN spaces, Bebo, Yahoo 360º, SecondLife, etc.).[24] Pero también es cierto que desde sus comienzos Internet ha sido el campo de exploración y experimentación de nuevas posibilidades de construcción de una realidad cooperativa, de practicas diversas que intentan sustraer la comunicación social a la pasividad consumista y la forma espectacular para devolverle el protagonismo activo y una dimensión de construcción comunitaria. Algunos experimentos sociotécnicos autónomos (cuya existencia pasa intencionadamente desapercibida en los espacios mediáticos hegemónicos) han sobrevivido resistiendo los embates de la privatización corporativa. Creando su propia infraestructura técnica, estas comunidades han construido verdaderas sociedades alternativas transgrediendo la virtualidad de la red y creando territorios experienciales y comunitarios, verdaderas cosmovisiones y poderes sociotécnicos de base. Lejos de generar un alejamiento progresivo de la interacción presencial muchas de estas comunidades se han formado y reforzado precisamente gracias a la retroalimentación entre infraestructuras de comunicación telemática y los

---

24 Basta leer el siguiente extracto de los términos del contrato de *MSN spaces*: «Con respecto a cualquier material que usted envíe o de otro modo proporcione a Microsoft en relación con los Sitios Web de MSN (un "Envío"), usted autoriza a Microsoft a (1) usar, copiar, distribuir, transmitir, mostrar públicamente, ejecutar públicamente, reproducir, editar, modificar, traducir y cambiar el formato de su Envío, siempre en relación con los Sitios Web de MSN y (2) sublicenciar estos derechos, en la medida de lo permitido por la ley aplicable. Microsoft no le pagará a usted nada por su Envío. Microsoft podrá eliminar su Envío en cualquier momento. En lo que respecta a cada Envío, usted manifiesta tener todos los derechos necesarios para conceder la autorización prevista en esta cláusula. En la medida de lo posible de acuerdo a lo permitido por la ley en vigor, Microsoft podrá controlar su correo electrónico u otras comunicaciones electrónicas y podrá revelar dicha información, en caso de que estime que tiene las razones suficientes para creer que efectivamente resulta necesario, al objeto de garantizar el cumplimiento de este Contrato y de proteger los derechos, propiedad e intereses de los Colaboradores de Microsoft o cualquiera de sus clientes» [http://privacy2.msn.com/tou/es-es/default.aspx].

encuentros presenciales, la convivencia en espacios autónomos o las redes distribuidas de amistades que sostienen los continuos desplazamientos a los que somete el capitalismo tardío.

Pero las nuevas tecnologías no sólo han permitido el surgimiento de nuevos espacios comunicativos y sociales sino que se han convertido también en metáforas de pensamiento, organización y acción política. Así, la red no sólo supone un nuevo entorno sino también una forma de pensar, de pensarnos y actuar como red, en y desde la red. Por lo tanto, este sujeto emergente no se concibe ya como un cuerpo jerárquicamente organizado cuyo éxito político dependa del mantenimiento de una identidad uniforme, una disciplina de partido y una línea estratégica definida desde arriba. Frente al sujeto político clásico, el activismo copyleft es el resultado de toda una serie de actores, conectores, espacios y herramientas que confluyen en la formación de una red activista distribuida y recombinante. Una red donde los momentos de intensidad política se configuran y se diluyen permanentemente, mostrando una capacidad de movilizar recursos y creatividad de formas imprevisiblemente nuevas.

Al situarse a menudo en la interfaces productivas de la ciencia y la tecnología el activismo copyleft es capaz de reapropiarse rápidamente de los nuevos conceptos y herramientas tecnocientíficas para volcarlas sobre la acción política. En la vertiente más técnica, los hacker construyen universos técnica y simbólicamente desarrollados (de forma colectiva y comunitaria, tribal) que permiten concebir el poder político y jurídico como un sistema y, por lo tanto, como una estructura vulnerable a intervenciones técnicas que permiten abrir nuevos espacios de libertad (como pueda ser el diseño tecnojurídico de las licencias GPL, también llamadas licencias víricas por el espacio autónomo de reproducción que generan dentro del sistema operativo del copyright). Estas metáforas del cambio, herramientas tácticas conceptuales, son el fruto de las experiencias y comunidades

técnicas que han nacido del nuevo entorno y de las posibilidades comunicativas y de intervención que definen las infraestructuras de la sociedad de la información.

Las tecnociencias y sus contextos epistémicos han abierto también la posibilidad de conjugar, como territorios simbólicos útiles para la autocomprensión y organización del copyleft, otros lenguajes y prácticas sociotécnicas como las de las ciencias cognitivas, el paradigma de la complejidad y las ciencias de lo artificial (inteligencia y vida artificial) o la teoría de redes. Así por ejemplo la vida artificial y la biología teórica han permitido conceptualizar los modelos del activismo vírico[25] o encontrar sistemas evolutivos poderosísimos en los que reconocerse en la transferencia genética horizontal bacteriana,[26] así como concebir y practicar formas de inteligencia colectiva sin mando central con ejemplos simulados en los que reglas locales de interacción entre individuos dan lugar a patrones emergentes de adaptación colectiva en colonias de hormigas, abejas o termitas. La teorías de redes ha permitido cartografiar y analizar las redes sociales que atraviesan el fenómeno de los blogs,[27] detectando y definiendo comunidades dentro de la blogosfera. Asimismo, la transparencia y la digitalización de los procesos sociales de las comunidades copyleft (especialmente las del software libre) permiten un estudio cuantitativo sin precedentes en la metodología sociológica y etnográfica que revierte el conocimiento, así generado, en los propios

---

25 Guiu, L. (2001) Código abierto y bacterias. Texto publicado en la biblioweb de Sindominio [http://biblioweb.sindominio.net/s/view.php?CATEGORY2=5&ID=121].

26 Barandiaran, X. y Guiu, L. (2004/2006) *Autonomía, Comunicación y Evolución en redes bacterianas y tecnológicas*, biTARTE 38 [http://www.ehu.es/ias-research/doc/2006_ba_guiu_biTARTE_sub.pdf].

27 Merelo, J.J., Ruíz, V.R. y Tricas, F. (2003) *Blogosfera: creación de una comunidad a través de los enlaces*. En.red.ando 303 [http://geneura.ugr.es/%7Ejmerelo/enredando/blogosfera.pdf].28 Valgan como ejemplos (entre otros muchos) el trabajo realizado por

procesos de producción[28]. Otros saberes como la antropología y la sociología participativa y militante han visto en el copyleft una condición necesaria para su realización, adoptando rápidamente los formatos y herramientas de las comunidades de desarrollo del software libre a sus propios procesos de investigación activista,[29] volcando los recursos y conocimientos generados sobre sus propios objetos / sujetos de estudio.

En ocasiones, la precariedad y las nuevas condiciones del trabajo inmaterial aportan nuevas relaciones y oportunidades simbióticas y parasitarias con el activismo copyleft. Si el trabajo asalariado exige hoy un aprendizaje permanente y la movilización intensiva de recursos emocionales y cognitivos extendiendo el espacio productivo a todos los ámbitos de la vida cotidiana, entonces la fórmula inversa también resulta aplicable: reutilizar y recombinar infraestructuras y tiempo de trabajo asalariado en el activismo e invertir el tiempo de ocio consumista (uno de los motores del capitalismo postfordista) en las redes productivas copyleft. Así, un diseñador gráfico, una programadora, un investigador universitario, una bibliotecaria, un traductor o una periodista pueden gestionar su tiempo de trabajo / ocio de forma mucho más flexible que en la cadena de montaje industrial y reutilizar para el activismo los recursos disponibles para el trabajo: infraestructura de comunicación (Internet y telefonía), computadoras, desplazamientos, recursos cognitivos (bibliotecas, bases de datos, etc.), relaciones laborales, etc. Si además su entorno laboral se inserta en la producción o prestación de

---

28 Valgan como ejemplos (entre otros muchos) el trabajo realizado por el Grupo de Sistemas y Comunicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid [http://libresoft.urjc.es] o el grupo de investigación de Christophe Lejeune en la Universidad belga de Liege [http://www.smess.egss.ulg.ac.be/lejeune/].

29 Como las jornadas de Investigacción realizadas en Barcelona en el 2004 [http://www.investigaccio.org/] o el trabajo de la Universidad Nómada [http://www.sindominio.net/unomada/].

servicios copyleft, entonces, el flujo de valor de uso entre empleo y activismo resulta mucho más intenso y simbiótico (es el caso de las cooperativas de software libre, periodismo, editoriales y netlabels copyleft, artistas, gestores culturales, etc.).

Otro factor decisivo a la hora de pensar el activismo copyleft es la transversalidad con la que atraviesa otras tantas prácticas políticas: las nuevas luchas laborales entorno a la precariedad (especialmente en el ámbito de la producción inmaterial), la contrainformación y la libertad de expresión, el hacktivismo, las asociaciones y cooperativas de consumidores, la investigación militante, las contraculturas musicales, la ecología (especialmente en lo referente a las biotecnologías propietarias), la educación o la defensa de la privacidad (por mencionar algunos). Todos estos aspectos de la vida y todos estos movimientos políticos contemporáneos (así como la infraestructura telemática y la producción inmaterial de todo movimiento social) encuentran en el copyleft un modelo que potencia su visibilidad y encuadra gran parte de sus espacios de conflicto, al tiempo que permite articular las aspiraciones participativas, abiertas y libres que las definen. La convergencia de la luchas sociales en la necesidad de defender unos espacios e infraestructuras comunicativas libres, así como por liberar los mecanismos de producción y distribución de bienes inmateriales, dota al copyleft de un amplio potencial de sinergias cooperativas entre movimientos sociales (no pocas veces frustradas por el nivel de complejidad técnica y legal o la falta de lenguajes comunes).

Frente a otros modelos de activismo cerrado, clandestino o identitario (mucho más fácil de criminalizar y marginar) el factor decisivo de las posibilidades del activismo copyleft reside en la aplicación del sistema productivo copyleft al propio proceso de producción política (más allá de liberar los manifiestos y los vídeos activistas con licencias copyleft). Mucho de lo que es válido para la producción de software y conocimiento libre es

válido también para el activismo: mantener siempre abiertas las interfaces participativas, crear proyectos modulares y recombinables entre sí, compartir recursos e infraestructura, liberar los códigos organizativos y operativos, documentar los procesos productivos, generar comunidad y aprovechar las sinergias simbióticas con otros agentes productivos sin perder autonomía. Así, la dimensión política del copyleft desborda por completo la idea de «una forma alternativa de gestionar los derechos de autor» o incluso la idea de un modelo alternativo de producción y distribución cultural. El activismo y las comunidades copyleft muestran su potencia en las nuevas formas de producción social: *abrir y liberar las fuentes de la producción social (en sus vertientes simbólicas, organizativas, científicas, tecnológicas y comunicativas) es el verdadero potencial de movimiento que subyace bajo la forma del copyleft*. Parafraseando a Wu Ming 4[30] 1: hacer de la propia creatividad activista una metáfora de las formas de producción social, ser portadores de ese mismo cambio, actuando por contagio a lo largo de las conexiones de la red, que conducen a nuevas y viejas cartografías de lo común.

Esbozo de una cartografía reticular a través de algunas trayectorias activistas

Queda esbozar una cartografía de esos territorios comunes que conforman el activismo copyleft. No sin antes advertir que este mapa ha de entenderse como parcialmente artificioso, provisional

---

30 Wu Ming 4 es escritor copyleft, activista y coautor de *Q*, *54* y *giap!* El segmento modificado (pertenece al prólogo a *Guerrilla* de T.E. Lawrence, Lawrence de Arabia, publicado también con copyleft por la editorial Acuarela) resume los fundamentos de la guerrilla irregular en «hacer de la propia movilidad una metáfora de la mutación social, ser portadores del mismo cambio, actuando por contagio a lo largo de las líneas del desierto, que conducen a cielos y tierras nuevas» (pág. 35).

e incompleto: artificioso como una fotografía que congela una imagen en movimiento; provisional por el carácter dinámico y permanentemente cambiante de los hilos y los nudos que conforman esta red; incompleto porque éste es sólo uno de esos nuevos mundos: el que nosotras hemos explorado. Más allá se encuentran territorios por construir, experiencias igualmente intensas y activas que tienen como propósito conquistar espacios de libertad, comunidades paralelas que construyen sus propias guías-copyleft, tribus y civilizaciones del conocimiento libre que habitan otros tantos nuevos mundos. Valgan nuestras trayectorias como señales que indican algunos puntos de entrada al activismo copyleft (además de los ya conocidos carteles luminosos de los gurús del conocimiento libre que habitan las autopistas de la información), experiencias activistas que buscan visualizar la intrahistoria de un movimiento emergente.

Decíamos antes que «el activismo copyleft es el resultado de toda una serie de actores, conectores, espacios y herramientas que confluyen en la formación de una red activista distribuida y recombinante». Aquí confluyen profesionales cuyas áreas de trabajo están potencialmente asociadas a la producción inmaterial, como programadoras, artistas, investigadores, escritoras, periodistas, bibliotecarias, editores, músicos, abogadas, pero también, y sobre todo, estudiantes, electricistas o paradas que invierten su tiempo libre y sus habilidades no profesionalizadas en participar activamente en estas redes, manteniendo servidores y comunidades virtuales, dando conferencias y organizando congresos y acciones de protesta, difundiendo proyectos y colaborando de mil maneras diferentes.

Los eventos como congresos y jornadas de encuentro componen nodos esenciales que han permitido articular la acción de muchos agentes, promover la filosofía copyleft en medios de difusión de mayor alcance y abrir espacios de coordinación y comunicación dentro y fuera del movimiento. Así por ejemplo

los Hackmeeting[31] suponen un punto de partida ineludible en el desarrollo del tejido hacktivista que comparten muchos de los colectivos que luchan por la libre circulación de saberes y técnicas. Estos encuentros de activistas y hackers, que trabajan sobre las dimensiones sociales de las nuevas tecnologías, se realizan generalmente en Centros Sociales Okupados, sin aceptar patrocinios, subvenciones o participación institucional que pueda limitar su autonomía. Los Hackmeeting son un modelo de organización abierta y participativa que hace uso de herramientas como wikis y listas de correo para coordinar y decidir casi la totalidad de los aspectos que componen el evento. El Hackmeeting se comprende a sí mismo como una red de charlas, talleres, actuaciones, reuniones, espacios y experimentos de cuyas intersecciones surgen siempre nuevos proyectos, se recombinan o refuerzan antiguos y se coordinan otros tantos. Muchos proyectos y colectivos que conforman el movimiento copyleft han tenido su origen (de uno u otro modo) en un Hackmeeting.

Sin embargo han sido las Jornadas Copyleft (organizadas durante los últimos años por grupos locales autónomos en Madrid[32], Barcelona[33], San Sebastián[34] y Málaga[35] y financiadas en parte por algunas instituciones públicas) las que han recogido una voluntad más clara de coordinación del movimiento copyleft y de producción de espacios y herramientas para la crítica de la propiedad intelectual; dotando al conflicto de visibilidad y relevancia pública al tiempo que permiten financiar los viajes y el alojamiento de diversas activistas con el fin de generar puntos de

---

31 http://sindominio.net/hackmeeting.

32 http://www.sindominio.net/copyleft-old.

33 http://www.sindominio.net/copyleft/index.php?module=ContentExpress&func=display&ceid=2.

34 http://kopyleft.net.

35 http://www.sindominio.net/copyleft-malaga.

encuentro en los que debatir y coordinar discursos, estrategias y recursos. Otros eventos convergen también en la creación del movimiento copyleft son por ejemplo los encuentros Copyfight,[36] Fadaiat[37] (con un interés especial por la interrelación entre flujos de información y flujos migratorios), multitud de encuentros de software libre, cursos de verano, conferencias académicas, etc. De carácter más radical, experimental y creativo son las experiencias de okupación temporal de espacios culturales abandonados, para promover la cultura libre. Es el caso de la okupación de los teatros El Molino y Arnau en Barcelona[38] o la okupación del cine Andalucía en Málaga.[39]

Asociaciones y fundaciones como la FSF (Free Software Foundation[40]), la Electronic Frontier Foundation,[41] Creative Commons,[42] Computer Profesionals for Social Responsability[43] o la Foundation for Free Information Infrastructure[44] son algunos de los referentes internacionales más visibles de los derechos digitales y la defensa del copyleft y el dominio público. Merece especial reconocimiento la FSF y su proyecto hermano GNU, creadores del concepto de copyleft y del software libre a través de la licencia GPL[45] (General Public License). El trabajo permanente de estas fundaciones, enfatizando los ideales de libertad y comunidad del copyleft, siempre atentos a las amenazas legales y tecnológicas

---

36 http://www.elastico.net/copyfight.

37 http://www.fadaiat.net.

38 http://barcelona.indymedia.org/feature/display/250408/index.php.

39 http://estrecho.indymedia.org/feature/display/20064/index.php.

40 http://fsf.org.

41 http://eff.org.

42 http://creativecommons.org.

43 http://www.cpsr.org.

44 http://ffii.org.

45 http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html.

que penden sobre ellos, ha permitido mantener un referente ético y político para la comunidad y el activismo copyleft. Cientos de comunidades virtuales de noticias han fomentado y difundido estos ideales generando todo un ecosistema mediático y crítico entorno a la propiedad intelectual. Es el caso de Slashdot[46] (y su versión hispanohablante BarraPunto[47]): sofisticadas comunidades de noticias que permiten estar al tanto y debatir buena parte de la información que afecta al copyleft, el software libre y los derechos digitales, dando la voz de alarma y generando no pocas veces verdaderas campañas de protesta y respuesta a algunos de los atropellos más escandalosos. Las redes de contrainformación (como la red internacional Indymedia,[48] las radios libres o los colectivos de videocreación y difusión[49]) también han recogido la urgencia de defender la libre circulación de conocimientos y técnicas e incluyen frecuentemente noticias y campañas en esta línea. Sin embargo, en cuanto a las comunidades de noticias se refiere, el fenómeno de los blogs (bitácoras de noticias gestionadas generalmente por una sola persona, pero entrelazadas entre sí a través de varias tecnologías de web semántica) ha dado lugar a redes informativas tremendamente importantes para el desarrollo del copyleft y la defensa de los derechos de acceso a la cultura. Así los blogs de David Bravo,[50] Ignacio Escolar,[51] LaMundial,[52] Carlosues[53] o Jorge Cortell[54] (por mencionar sólo algunos).

---

46 http://slashdot.com.

47 http://barrapunto.com.

48 http://www.indymedia.org.

49 Como Eguzki Bideoak [http://eguzkibideoak.net] o SinAntena [http://sinantena.net/].

50 http://filmica.com/david_bravo.

51 http://escolar.net.

52 http://www.lamundial.net.

53 http://www.filmica.com/carlosues .

54 http://jorge.cortell.net/g.

No sólo las comunidades de noticias se enfrentan al copyright en defensa de la libre circulación de saberes, otras comunidades virtuales son el origen de diversos recursos y eventos, acciones y espacios en favor del copyleft. Es el caso de Sindominio,[55] un servidor autónomo gestionado por sus propios usuarios y todo un experimento sociotécnico que rompe con la dicotomía cliente-servidor para abrir las puertas a la inteligencia colectiva. Desde el momento de su creación, la apuesta por el software libre y la libertad de conocimiento de este servidor ha sido decisiva. Sindominio aloja y ha dado lugar a proyectos como los hackmeeting, las jornadas copyleft, muchos hacklabs, la biblioweb[56] (que recoge algunos de los textos claves del pensamiento copyleft) y la lista de correo copyleft de Sindominio.[57] Se trata de una de las referencias más importantes del copyleft de habla hispana, especialmente antes del surgimiento de Creative Commons España y otras organizaciones.

Sin duda, uno de los elementos clave en el activismo copyleft es el hacking jurídico: el diseño de herramientas jurídicas para proteger el copyleft y luchar contra los abusos de los lobbies del copyright. El diseño de las licencias copyleft (como las de Creative Commons o las de la Free Software Foundation) es un punto eminentemente estratégico. La necesidad de adaptar las licencias de software libre a la complejidad del desarrollo tecnológico y a los obstáculos jurídicos (especialmente la patentes de software) y tecnológicos (los DRM y mecanismo anticopia antes mencionados) ha desencadenado un proceso de discusión y participación sin precedentes en el movimiento copyleft. El diseño de la tercera versión de la GPL[58] se ha convertido en

---

55 http://sindominio.net.

56 http://biblioweb.cc.

57 https://listas.sindominio.net/mailman/listinfo/copyleft.

58 http://gplv3.fsf.org/.

un verdadero modelo de consulta popular y desarrollo colectivo; un proceso de código jurídico abierto y participativo (gestionado, eso sí, por la FSF para impedir la manipulación de la industria del software privativo). Paralelamente el sitio web Derecho de Internet[59] (iniciativa del abogado Javier de la Cueva) es un ejemplo paradigmático de la filosofía copyleft aplicada al activismo jurídico. De esta web pueden descargarse versiones actualizadas de instrucciones y documentos que permiten al ciudadano de a pie realizar demandas estratégicas con el fin de bloquear algunos de los abusos de los lobbies de la propiedad intelectual (como es el caso de la imposición de un canon remuneratorio por cada unidad comprada de cualquiera de los soportes digitales existentes, independientemente del uso que se haga de ellos, incluyendo la copia de material copyleft o la grabación del audio del propio juicio de la demanda).

El desarrollo de comunidades wireless[60] (redes informáticas inalámbricas metropolitanas) es otro de los frentes del activismo copyleft que busca independizar el flujo de información de las grandes corporaciones monopolistas de las telecomunicaciones (que imponen su censura y limitaciones técnicas al margen de la legislación). A pesar de que la financiación pública de las redes de comunicación basadas en las tecnologías inalámbricas supondría una inversión mínima para municipios y administraciones públicas, la industria de las telecomunicaciones ha impedido esta posibilidad en España alegando que constituiría una competencia desleal[61] (incluso en los casos en los que esas mismas compañías deciden no cubrir las necesidades comunicativas de aquellos municipios cuyo mercado no permite generar los suficientes beneficios económicos). Frente a esta situación

59 http://www.derecho-internet.org/.

60 http://www.lavapieswireless.net/ManifiestoComunidadesInalambricas.html.

61 http://www.laflecha.net/canales/wireless/200410181/.

surgen las comunidades metropolitanas inalámbricas que promueven infraestructuras de telecomunicación abiertas, participativas, gratuitas y gestionadas con software libre por sus propios usuarios, funcionando a velocidades muy superiores a las permitidas por los proveedores comerciales. La necesidad de proteger y especificar el uso de estas redes ha dado lugar a la creación de licencias propias (como la Wireless Commons[62]) y la creación de experimentos que entrelazan comunicación e intercambio digital con comunidades vecinales, capacitación técnica en la gestión de la red con comidas en los tejados en los que se instalan las antenas. A pesar de que los ejemplos más exitosos de estas comunidades se encuentran en EEUU la red LavapiesWireless[63] de Madrid y Mataró SenseFils[64] son ejemplos cercanos de gran interés.

Otros componentes esenciales del activismo copyleft lo constituyen las cooperativas de producción, distribución y adaptación de bienes inmateriales copyleft: apuestas políticas por definir nuevos modelos de trabajo inmaterial al margen de la propiedad intelectual y las grandes corporaciones. Pequeñas empresas que alimentan (y se alimentan) de los recursos comunes del copyleft y se convierten así en agentes activos de su defensa y desarrollo. Así la editorial Traficantes de Sueños[65] y algunas cooperativas de software libre.[66] La música ha sido uno de los sectores de producción inmaterial que más ha sufrido los contratos abusivos de la industria cultural y la manipulación y desatención de las sociedades de gestión (que sólo consideran las necesidades de la gran industria y las super-estrellas que ésta genera). LaMundial,[67] Motorsex[68] y Ruidodebarrio[69] son algunos

65 http://traficantes.net.

66 http://xsto.info y http://www.jakinbidea.com/ por mencionar algunas.

67 http://lamundial.net.

68 http://imbecil.com.

69 http://www.ruidodebarrio.org/.

de los grupos musicales que además de autoproducir su música han dedicado tiempo y esfuerzo a crear infraestructura copyleft, difundir las posibilidades del modelo y liderar protestas frente a los abusos de la industria y los gestores monopolistas de los derechos de autor. Destaca la agrupación de jóvenes grupos musicales vascos que han apostado por crear una discográfica y distribuidora completamente copyleft (Musikherria,[70] que abarca ya a más de 50 grupos) al margen del aposentado negocio del rock radical vasco de los años ochenta, casi completamente absorbido por la industria discográfica del copyright.

El mundo del arte también ha permitido promover y experimentar diferentes formas de activismo copyleft. Así Copilandia,[71] Platoniq,[72] Fundación Rodríguez,[73] Zemos98[74] y otros tantos proyectos han practicado formas de experimentación con la creación colectiva y de desobediencia a los moldes propietarios de producción artística. Algunas instituciones artísticas (como Arteleku[75] o UNIA arte y pensamiento[76]) han apostado también por la importancia estratégica del copyleft en la producción cultural y artística (especialmente la de financiación pública) y contra el mercantilismo objetualista y privativo del mundo del arte, promoviendo infraestructura públicas copyleft así como jornadas y proyectos críticos con la propiedad intelectual (que desbordan en muchas ocasiones los límites del arte abriendo el conflicto y el debate a otras instituciones y espacios sociales y culturales).

---

70 http://musikherria.org.

71 http://www.copilandia.org/.

72 http://platoniq.net/.

73 http://www.rdz-fundazioa.net.

74 http://www.zemos98.org/spip/.

75 http://www.arteleku.net.

76 http://www.unia.es/artpen/presenta/main.html.

La red de hacklabs[77] (que agrupa a medio centenar de laboratorios hacktivistas autónomos) es sin duda una de las infraestructuras de base y uno de los cuerpos sociales más importantes del activismo copyleft. Esta red de espacios y colectivos autogestionados proveen libre acceso a Internet, cursos de aprendizaje y desarrollo de software libre, espacios para el reciclaje de ordenadores, experimentación con infraestructuras digitales y movimientos sociales. Los hacklabs han desarrollado proyectos como los copisterios (centros de difusión y copia de material copyleft) o el sistema operativo libre X-evian[78] (basado en Debian GNU/Linux) cuya edición especial copyleft incluye, además, un conjunto de materiales críticos y prácticos recogidos en el archivo copyleft Alephandría[79] (recopilado también por el propio hacklab). Durante el último año los hacklabs se han movilizado contra los abusos de los lobbies de la propiedad intelectual en una campaña de acción directa bautizada como CompartirEsBueno.[80] Dentro de ésta campaña se han sucedido acciones de protesta como la llamada Operación Teddy[81] (con un impacto mediático significativo[82]) en la que hacktivistas de Metabolik BioHackLab[83] se descargaron pública y colectivamente una canción de Teddy Bautista (presidente de la SGAE) frente a la sede de la SGAE en Bilbao, previo aviso a las autoridades policiales (mediante un burofax). Buscaban así sabotear la dura campaña criminalizadora que la industria cultural lanzó durante el 2005 contra la descarga de música por Internet. Otras acciones de

---

77 http://hacklabs.org.

78 http://x-evian.org.

79 http://metabolik.hacklabs.org/alephandria.

80 http://compartiresbueno.net.

81 http://compartiresbueno.org/index.php/2005/11/07/lo-hemos-hecho-y-nadie-nos-ha-detenido/.

82 http://compartiresbueno.net/index.php/2005/11/17/referencias_accion_bilbao/.

83 http://metabolik.hacklabs.org.

CompartirEsBueno incluyen el reparto de CDs en espacios públicos, la promoción y realización de eventos de libre intercambio de archivos (*sharing parties*), la intervención en el SIMO y E-Life (un espacio contra la brecha digital organizado por el Ayuntamiento de Madrid) o la coordinación de las demandas contra el canon en los soportes digitales (la propia web recoge un resumen detallado de estas acciones así como del material utilizado). CompartirEsBueno ofrece además foros, enlaces y otros recursos para el activismo copyleft.

Algunos principios tácticos a modo de conclusión

No dejar de alimentar el procomún con recursos, materiales e infraestructuras copyleft para alcanzar una masa crítica que permita una autonomía completa de los modos de producción privativos.

Producir infraestructura activista abierta, reapropiable, modificable, recombinante, escalable y copyleft.

Habitar la tecnología, el conocimiento y la cultura como espacios de conflicto político y producción social.

Defender los ideales de la libertad y la autonomía por encima de los aspectos económicos y técnicos que pueden (o no) hacer del copyleft un espacio atractivo para la industria.

Buscar las debilidades técnicas del régimen de propiedad intelectual y de monopolio comunicativo que permitan abrir nuevos espacios de autonomía y procomún sostenible.

Experimentar con los límites de lo impuesto creando territorios propios de conocimientos y cultura en las mismas interfaces de la producción cultural y social.

Luchar desde la legitimidad y la transparencia de nuestros códigos y de nuestras organizaciones activistas desarrollando arquitecturas de redes sociales robustas y adaptativas (redundantes, distribuidas, modulares, recombinables y dinámicas).

No delegar las decisiones técnicas ni comunicativas en representantes o especialistas. Construir desde la base produciendo inteligencia colectiva y haciendo de cada problema y necesidad una oportunidad para la participación y la conexión con otros movimientos y comunidades.

Visibilizar el conflicto con el poder de los monopolios de las industrias de la telecomunicación y la cultura transmitiendo al conjunto de la sociedad aquello que realmente está en juego detrás de la frenética creación de leyes y tecnologías de implantación de la propiedad intelectual, desenmascarando los intereses ocultos y las prácticas antidemocráticas que ejercen los lobbies.

Exigir a las administraciones públicas una política clara de compromiso con el dominio público, con la preservación y defensa activa de los derechos de acceso a la cultura, imponiendo límites a la industria cultural y de las telecomunicaciones. No permitir que el dinero público se invierta en producir sistemas de conocimiento y cultura privativos.

Concentrar los esfuerzos y sincronizar las movilizaciones para impedir la implantación de leyes, dispositivos y medidas que bloqueen la infraestructura copyleft: patentes de software, mecanismos anticopia, prohibiciones de investigar el funcionamiento de la infraestructura tecnológica, haciendo uso de todos los medios posibles para bloquear esos dispositivos.

Crear alianzas con otros movimientos sociales cuyas luchas se enmarcan en las nuevas formas de capitalismo cognitivo (precariedad, migración, biotecnologías, contrainformación, educación, etc.).

Evitar la carrera tecnológica clandestina entre mecanismos anticopia y métodos, cada vez más complejos, de subvertirlos (lo que alejaría cada vez más el acceso a la cultura de la mayoría de población). Favorecer en cambio una movilización social que exija el reconocimiento de sus derechos y promover la desobediencia tecnopolítica pública, colectiva y transparente cuando ésta sea necesaria.

El copyleft supone la creación de subjetividad política a través de la defensa de una serie de derechos fundamentales (amenazados por el régimen de propiedad intelectual) y las posibilidades abiertas por un modelo de producción cooperativa de comunicación, conocimiento, tecnología y cultura. Este movimiento (diverso, distribuido, discontinuo, dinámico) no surge de la nada, menos aún del oportunismo que permiten las brechas de la propiedad intelectual, sino que hereda las aspiraciones, experiencias y prácticas de movimientos sociales anteriores, transformados por las posibilidades sociotécnicas de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Éste es un momento constitutivo de las sociedades del conocimiento en el que dos modelos de sociedad pugnan por definir sus cimientos. El modelo del copyright (gestión mercantilista, privada y privativa de la comunicación, la ciencia y la cultura) posee hoy por hoy la mayor parte de los medios de comunicación y producción y un poder económico que ridiculiza la legitimidad de las instituciones democráticas. El copyleft, en cambio, posee un modelo productivo más potente (sobre la base de las posibilidades innovadoras, acumulativas, participativas y recombinantes que permite) y una legitimación social inherente a las posibilidades de las nuevas tecnologías.

Pero el copyleft como modelo productivo no será capaz de decidir sobre el futuro de la sociedad del conocimiento. Es la sociedad red la que tiene que movilizarse para evitar los bloqueos

de la cooperación social que el régimen de propiedad intelectual está imponiendo; porque lo que está en juego no es la gratuidad de una serie de bienes culturales sino la posibilidad misma de un modelo de sociedad basado en el conocimiento y la cultura libre. Articular y sincronizar un movimiento social y político autónomo, que en su lucha por defender la libre circulación de saberes genere una sociedad libre, es el verdadero reto del copyleft. Para ello es necesario tomar conciencia de la naturaleza política del copyleft. Un estado de conciencia surge en el cerebro biológico como la sincronización transiente de una multitud de descargas nerviosas distribuidas a lo largo de diversas cortezas cerebrales, núcleos talámicos, bucles sensomotores y somatosensoriales. La conciencia no es algo que pueda imponerse desde un módulo central. No existe tal cosa en el cerebro humano. Tampoco en el cerebro colectivo que es la red. El desafío: sincronizar las voces con otras tantas redes sociales, coordinar la acción política, generar bucles de desarrollo de herramientas tácticas de intervención política (como uno más de los procesos productivos del copyleft) para alcanzar un estado de conciencia social que convierta en irreversible lo que ya está en nuestras manos: una sociedad libre a través de un conocimiento y una tecnología libres.

Nota: el uso estratégico de la legislación de copyright para darle la vuelta y permitir la libre circulación del conocimiento, técnicas y cultura en ningún modo refleja nuestra aceptación o acuerdo con esta legislación que consideramos abusiva, mercantilista y privativa.

8_Liberar la mente: el software libre y el fin de la cultura privativa[1]

Eben Moglen*

El asunto del que vamos a hablar ha sido denominado de múltiples maneras. Las palabras tienen resonancias importantes. Voy a utilizar la expresión «software libre» para describir este material y tengo que remarcar que la elección de las palabras resulta relevante. No hablamos únicamente acerca de una forma de producción o de un sistema de relaciones industriales, sino también del inicio de un movimiento social con fines políticos específicos y que seguramente va a determinar no sólo la producción de software en el siglo XXI, sino la creación y distribución de la cultura en general. En esta mañana me propongo plantear este proceso en un contexto lo suficientemente amplio como para permitir que el significado del software libre pueda identificarse, más allá de los simples transformaciones de la industria del software.

Podemos pensar que *Bussiness Week* como sugería Rita Heimes en su simpática introducción, necesita recurrir a la exageración en sus contenidos, de forma que la gente tenga ganas

---

[1] Este texto se redactó originalmente para la conferencia de Eben Moglen en la IV Conferencia anual sobre ley y tecnología de la Universidad de Portland, Maine, del 29 de junio de 2003.

de leer más allá del primer párrafo. Pero, en este caso, creo que *Bussiness Week* tiene la tensión baja. A principios de esta semana, el director técnico de Microsoft, Craig Mundie, declaró en público en Brasil que mi cliente, la Free Software Foundation, estaba destruyendo la industria mundial del software. Él solito. Pero la Free Software Foundation, a la cual he representado durante 10 años dispone de un presupuesto anual de 750.000 dólares y un capital total de menos de dos millones de dólares. Se sostiene exclusivamente a través de donativos, en su mayoría procedentes de contribuyentes individuales. Microsoft, como bastantes de vosotros sabréis, tiene un valor de mercado de muchos cientos de miles de millones de dólares y, en este momento, tiene unos 50.000 millones de dólares en efectivo. Se trata del monopolio con más beneficios de la historia. Estoy profundamente agradecido al Sr. Mundie por la precisa valoración de la situación existente entre su organización y la mía.

Entonces, ¿por qué piensa que le estamos afectando de manera tan importante? Naturalmente, hay un cierto grado de partisano disgusto en lo que dice. Nosotros no estamos destruyendo la industrial mundial del software, estamos destruyendo el monopolio que durante mucho tiempo ha ejercido su patrón. Y esto a pesar de todos los esfuerzos (circunstanciales) del gobierno de EEUU, de la Unión Europea y de una buen número de ricos competidores comerciales que han fracasado de forma sistemática. Podría discrepar con *Bussiness Week* en la medida en que yo considero que el navegador Netscape era una herramienta minúscula e insignificante, que a principios de los noventa no suponía en absoluto el más mínimo desafío para Microsoft en el mercado del llamado «middleware». Y esto antes incluso de que AOL comprara Netscape y comenzara su ambivalente relación de competencia con Microsoft. Una cuestión acerca de la cual, estoy seguro, habréis leído algo recientemente.

Nosotros hacemos otras cosas. Transformamos el software. No sólo la forma de producirlo, sino cómo se relaciona con todos los demás aspectos de la producción intelectual humana. El software y aquí hablo de secuencias de bits ejecutables que indican qué hacer a los ordenadores (hay muchos más tipos de software de los que hablaremos más tarde, entre los que se encuentra la música, las películas, los horarios de tren y otras formas útiles de información), se está convirtiendo, en el siglo XXI, en un bien público, no en un producto. Lo hacemos por una motivo, ya esbozado por mi colega, amigo y cliente, Richard Stallman a principios de la década de 1980 y es la protección del derecho ético a compartir información. Esto se entiende perfectamente, en el contexto intelectual de la ciencia y de la literatura occidental, no como una invención de los años ochenta ni como consecuencia de nuestras propias idiosincrasias, personales, intelectuales o morales. Es el resultado de nuestro acervo cultural en relación con la producción de conocimiento en tanto esfuerzo común. El intercambio libre de información es el fundamento de la ciencia occidental y sin este concepto de intercambio libre de información (los científicos occidentales lo han estado repitiendo desde que Galileo lo sostuvo ante la Iglesia a mediados del siglo XVI), el avance del conocimiento sería imposible o se encontraría gravemente impedido.

El contexto de transformación de la sociedad de unos medios de transmisión de información analógicos a otros digitales ha puesto en peligro el libre intercambio de la información. Esta amenaza puede ser verificada de forma tangible en todas las facetas de nuestra vida cotidiana. La distribución de la información, desde la adopción de la imprenta de caja móvil en Occidente a finales del siglo XV hasta finales del siglo XX, ha estado enmarcada en un proceso industrial. La información se transformaba en objetos físicos que costaba dinero elaborar, mover y vender. Como consecuencia, surgió una economía de la distribución de la información que necesitaba un flujo de dinero

que absorbiese el coste de elaborar, mover y vender los objetos físicos que contenían información. Este proceso acabó centrándose en la creación de derechos de propiedad en todas las ramas del pensamiento económico occidental (con el razonamiento, por todos conocido, de que era necesario obtener pagos que cubriesen los costes de producción). La moralidad de este proceso dependía, sin embargo, del hecho de la falta de alternativas. Dado que esta forma de distribución llevaba inevitablemente a que algunas personas quedasen excluidas de esta circulación de información, las sociedades, a medida que su riqueza se iba incrementando, tendían a intentar paliar este efecto (el efecto indeseado de la exclusión), derivado de los derechos de propiedad en la producción de la información, a través de medidas socializantes que asegurasen el acceso a la misma: bibliotecas públicas, universidades públicas, etc. Así, a mediados del siglo XX en Occidente, se había convertido en un dogma que elaborar, mover y vender información cuesta dinero, que los costes de la información deben ser recuperados a través de derechos de propiedad exclusivos («no puedes tener esta información salvo que pagues por ella») y que las asperezas de la distribución coercitiva de los bienes de la información se pueden limar de la forma habitual a través de instituciones semisocializadas que reduzcan la injusticia distributiva de los modelos coactivos de producción y distribución de información. Así es, de forma resumida, como llegamos al punto en el cual las cosas comienzan a amenazar con ser terribles, ya que el avance de la tecnología ha levantado la barrera al acceso universal. Pero nuestras mentes no han cambiado con respecto de los paradigmas de producción y distribución de la información

La digitalización significa que cada trabajo útil o bello, cada programa informático, cada pieza musical, cada pieza de arte literario o visual, cada vídeo, cada pieza de información útil —horarios de trenes, curricula universitarios, mapas, planos— puede ser distribuida a todo el mundo al mismo coste que

puede ser distribuida a cualquiera. Por primera vez en la historia de la humanidad nos enfrentamos a una economía en la cual la mayoría de los bienes importantes tienen un coste marginal cero. Y por lo tanto, la digitalización de la información y la producción sitúa al siglo veintiuno frente a un problema moral fundamental. Si puedo proporcionar todos los bienes de valor intelectual o estético a todo el mundo, por el mismo precio que puedo proporcionar a cualquiera la primera copia de estos trabajos / obras, ¿por qué es moral excluir a cualquiera de cualquier cosa? Si se puede alimentar a toda la población del planeta tierra con el coste de hornear una barra de pan y apretar un botón, ¿qué fuerza moral tendría cobrar más por el pan de lo que algunos podrían permitirse pagar por él? Estos ejemplos representan la dificultad frente a la que nos encontramos en lucha en el principio del siglo XXI.

Numerosas instituciones siguen comprometidas con la filosofía social de que sólo prácticas excluyentes, que inevitablemente implican la continuidad de una ignorancia innecesaria, son esenciales para la producción de información funcional. Las grandes rentas económicas están explotando el planeta y enormes cantidades de personas no tienen cubiertas las necesidades intelectuales y estéticas que les podemos proporcionar. Una inevitable consecuencia de la continuidad de este planteamiento es que a la gente se le prohíba compartir.

En 1993 el National Information Infrastructure Working Group on Intellectual Property encabezado por el presidente del PTO (Patent and Trademark Office), Bruce Lehman, publicó un artículo sobre propiedad intelectual en el incipiente Internet de los primeros noventa, que más tarde se convirtió en un documento sobre la política de la Casa Blanca en el periodo de la primera administración de Clinton. El informe del IP Working Group indicaba que aunque sería necesario incrementar las multas por infringir las leyes de copyright de forma drástica,

esta medida sería inadecuada con el fin cambiar el comportamiento social de forma suficiente como para proteger la propiedad intelectual en la red. Por ello, el IPWG sugería que cada centro de enseñanza que reciba fondos federales debería tener una asignatura en los grados K-12 en la que se enseñara a los niños que compartir información está mal. Sugerían, y no os engaño, un eslogan que aprovechaba el extraordinario éxito de la Sra. Reagan con el propósito de terminar con el abuso de estupefacientes en EEUU. El eslogan era: «Simplemente di sí a las licencias». Lo que no explicaron fue cómo se debería llamar a la institución en la que se explicaría a los niños que está mal compartir información; parece improbable que se pueda seguir llamando escuela a un sitio semejante. Sin embargo, pensé que su honestidad intelectual era extremadamente encomiable. Habían llegado a la raíz del problema. Su meta era el mantenimiento de las relaciones económicas y sociales existentes a costa de incurrir en la fundamental inconsistencia intelectual de su posición: que debemos enseñar a la gente que no deben enseñar a otras personas o algo semejante.

En este contexto, sin embargo, hemos construido una red social comprometida con la propuesta de que los elementos centrales ejecutables de la tecnología humana se pueden producir compartiendo —sin relación alguna con propiedades excluyentes. Y si los elementos centrales ejecutables de la tecnología se pueden elaborar compartiendo sin relaciones excluyentes entonces los elementos no ejecutables de la cultura como el arte, la información útil, etc., pueden ser distribuidos sin relaciones con propiedades exclusivas. Éste es el proceso del que estáis siendo testigos en estos momentos.

Cuando empecé a trabajar como programador informático a principios de la década de 1970, teníamos una meta. Los desarrolladores de software tenían un objetivo. El objetivo estaba expresado en una frase de cuatro palabras: «Escribe código una

sola vez, hazlo funcionar en todas partes» [*«write once run everywhere»*]. Esto significaba, «desarrolla software que se pueda ejecutar en cualquier hardware del que la sociedad estaba repleta de forma bastante heterogénea. Esto era, desde el punto de vista de las industrias basadas en capital de riesgo, con ánimo de lucro y que eran propiedad de inversores, una meta imposible que nunca alcanzaron. Nosotros, sin embargo, lo conseguimos. GNU, Linux y los otros miles de programas en el mundo del software libre corren, como dijo correctamente Rita, en cualquier hardware: desde el palmtop y el teléfono móvil hasta los aparatos de un sólo uso, como las cámaras digitales y las cámaras de vídeo. Durante todo lo que llevo de vida ha existido un solo objetivo en la ingeniería del software global y nosotros lo hemos logrado. El monopolio mejor construido de la historia de la humanidad ni siquiera lo ha intentado.

Existen argumentos, que he analizado en mis escritos, incluyendo el artículo «Anarchism Triumphant», para defender que la producción de software ejecutable sin relaciones inherentes de propiedad desarrolla un software superior, no de forma inmediata pero sí a largo plazo. El análisis de esta proposición lo dejo para un debate posterior. La esencia de mi discurso es la siguiente: el software (el software ejecutable) es un producto intelectual que crece de forma inherente. Esto es un argumento, por cierto, contra la aplicación del sistema de patentes; no se trata de un argumento filosófico sino técnico. La invocación apropiada de los principios de novedad y no obviedad en el software tienen como resultado la no existencia de patentes de software. Todas las personas con habilidades razonables en las artes son capaces de conseguir un resultado añadido, basándose en artes previas. Pero, más importante para nuestros fines, el proceso de producir software se puede hacer de forma paralela y masiva cuando los costes de comunicación y coordinación se reducen casi a cero.

La red es un superconductor de la creación de software. Así al menos, escribía en 1999 cuando esto era algo menos obvio de lo que lo es hoy en día. Somos testigos del mismo fenómeno que Michel Faraday observó por primera vez a comienzos del siglo XIX. Envuelve una bobina alrededor de un imán, haz girar el imán. La corriente eléctrica fluye al cable. Uno no se pregunta «¿cuál es el incentivo de los electrones para salir de casa?» Es una propiedad del sistema, inherente y emergente, tenemos un nombre para ella: la llamamos inducción. La pregunta que hacemos es: «¿Cuál es la resistencia del cable?». El corolario de Moglen a la Ley de Faraday dice: envuelve Internet alrededor de cada mente del planeta, haz girar el planeta. El software fluye en la red. No es correcto preguntar: «¿Cual es el incentivo de la gente para crear?», hay que pensar que la creación es una propiedad emergente de las mentes humanas conectadas. Las formas en las que crean, como la evolución del lenguaje escrito y hablado, como la disposición o el carácter de los memes, las formas culturales, los diseños de la cerámica, las formas de la creación musical, etc., son características estructurales de la mente humana.

Nosotros somos una especie social y creamos de forma colectiva, ésta es nuestra naturaleza. La pregunta que hay que hacer es la siguiente: «¿Cuál es la resistencia de la red?». El corolario de Moglen a las leyes de Ohlm dice que la resistencia de la red es directamente proporcional a la fuerza del campo del sistema de propiedad intelectual. La conclusión es la siguiente: resiste a la resistencia, eso es lo que nosotros hacemos. Lo llevamos haciendo en una curva de crecimiento exponencial durante algo más de veinte años. Ahora tenemos un cuarenta por ciento del mercado de servidores. Vamos a tener el cien por cien del mercado de dispositivos dentro de cinco años. Esto es una deducción económica trivial del siguiente hecho: cuando vendes un palmtop de 400 dólares puedes pagar una licencia por su sistema operativo de 24,95 o 49,95 dólares o provocar / sufrir una

costosa actividad interna de desarrollo y fabricar un sistema operativo propio para la palmtop. Cuando la caja sólo cuesta cincuenta dólares no queda mucho para pagar 24,95 dólares al Sr. Gates: nosotros ganamos, nosotros ganamos.

Lo hacemos de forma colectiva, el software es un servicio público: «Escribe código una sola vez, hazlo funcionar en todas partes»; hemos terminado. Esta es una proposición llamativa, no sólo para nosotros, que entendemos que es social y políticamente deseable que el mundo funcione de esta manera. Así mismo, es una llamativa propuesta para la International Business Machines Corporation (IBM). Después de sólo veinte años de trabajo por nuestra parte, tenemos a la mayor y más sólida empresa de tecnología del planeta de nuestra parte en lo que se refiere a cómo el sistema de tecnología de la información va a funcionar en el siglo XXI. San Palmisano, Irving Wladawski-Berger. En sus escritos se lee continuamente una simple propuesta: el software es un bien público, la informática es un servicio de demanda proporcionado por unos prestadores de servicios que manejan el coste internalizado de hacer posible la informática, etc.

De esta manera podemos observar la nueva economía política del software: si tienes una red y quieres compartir puedes alcanzar el objetivo ético de permitir que todo el mundo entienda, mejore y encuentre y arregle los fallos para crear un software mejor y comparta información de forma que también les permita mejorar sus habilidades técnicas. El software libre es la única y la mayor biblioteca técnica del planeta. Digo esto porque el software libre es el único campo en el que una persona puede evolucionar desde la ingenuidad al máximo estado del arte, en todo lo que este campo en particular contiene. Y esto simplemente leyendo el material que está a disposición universal y de forma gratuita allá donde exista acceso a la red. Éste es el único y el mayor programa de desarrollo intelectual del

mundo. El sistema legal que lo hace factible, la GNU General Public License, con la cual tengo alguna experiencia íntima, ha conseguido crear el mayor y más extenso programa de intercambio de conocimientos del mundo y sin coste alguno. Cuando mis colegas en el Massachusetts Institute of Technology decidieron poner todo su currículum en la red —todos los cursos, el material didáctico, los problemas, los exámenes— estaban reconociendo que el principio de la ciencia occidental, el principio del software libre y el principio de la no exclusión son los caminos para el desarrollo del siglo XXI, una propuesta que tiene su eco capitalista en el comportamiento de IBM. Pero aunque sólo sea un momento, quiero concentrar vuestra atención en la dimensión política y moral de esta actividad.

En el siglo XXI, el poder tendrá que ver con la habilidad de cambiar el comportamiento de los ordenadores. Si no puedes cambiar el comportamiento de los ordenadores vivirás dentro de una caja de Skinner, creada por gente que sí puede cambiar el comportamiento de las máquinas. Cada artefacto a tu alrededor responderá ofreciéndote una piel de plátano o un susto, dependiendo de que botón pulses y de si eres «el usuario correcto» desde el punto de vista del diseñador. En el mundo en el que yo crecí, los críos de doce años se hacían programadores porque podían leer los códigos de otra gente. Estoy de acuerdo con el Sr. Mundie, cuando esta semana hablaba en Brasil en el discurso al que ya me referí dijo: «La salud de la industria del software —con lo cual quiere decir su industria del software, no la mía— depende de una propuesta muy simple: nunca enseñes a nadie el código fuente de nada». Evidentemente, no se pude decir de una manera más elegante. Pero un sistema cuya continuidad depende de la universalización de la ignorancia para provecho privado es un sistema inmoral. Destruirlo es simplemente un paso más en la larga historia de la lucha por la libertad.

Esto es el movimiento del software libre, quiero dejarlo muy claro. La idea de «software de código abierto» es la idea de un software que la gente pueda leer y yo estoy a favor de ello. Pero es importante entender que esta expresión describe de una forma inadecuada lo que estamos intentando hacer y de por qué queremos hacerlo. Dylan Thomas, en *The Child's Christmas in Wales*, hablaba del regalo ideal de navidad como del libro que contaba todo acerca de las avispas excepto su porqué. Es decir, desde mi punto de vista, el problema en el debate acerca del Código Abierto es que te cuenta todo excepto el porqué. Y ahora os lo cuento yo.

El software libre es una invocación a la habilidad para desarrollar recursos de forma colectiva. Esto no es, como ya he comentado, una novedad desde el punto de vista económico. Ésta es la única manera en la que hemos sido capaces de producir las obras más importantes desde el punto de vista intelectual desde el Renacimiento. De esta manera, hemos conseguido controlar también piscifactorías, los recursos hidráulicos de superficie y una gran número de otros recursos más allá de la producción humana. El software libre es un intento de construir un bien común en el ciberespacio que se refiera al código ejecutable de los ordenadores. Funciona, y lo hace con una interesante subdivisión en lo que respecta a la toma de decisiones estructurales acerca de cómo construir este trabajo común. Cuando hablamos de los tecnicismos de las licencias veremos que existen dos filosofías en la construcción del bien común. Una de ellas se caracteriza, aunque parezca raro, por una licencia con una palabra de tres letras: BSD, la Berkeley Systems Division license, que originalmente cubría la producción de un sistema operativo similar a UNIX, escrito siguiendo los principios del libre compartir, en la Universidad de California. La licencia BSD dice: «Aquí tenemos un bien común. No está defendido a través de ningún derecho de autor contra la apropiación. Todos los elementos del bien común se pueden tomar y convertir en

producción propietaria, no colectiva (no un bien común) de forma tan fácil como pueden ser incorporados a la producción común. Animamos a la gente a poner material en un bien común y nos es indiferente si el uso apropiado del bien común es propietario o sirve para reforzarlo».

La segunda filosofía para la producción del software de calidad en forma de bien común está incluida en la GNU General Public License de la Free Software Foundation, conocida universalmente por una abreviación de tres letras, GPL. La GPL dice: construimos un bien común protegido en el que, por una jugada, una ironía, el fenómeno del bien común se alega por el fenómeno del copyright. La propiedad restringida se emplea para crear un bien común no restringido y autoprotegido. La GPL, a cuyo significado me he referido, no es una licencia tan elegante como me hubiera gustado pero es bastante corta. Sin embargo, os lo puedo explicar de una manera muy simple. Dice: «Coge este software; haz lo que quieras con él —cópialo, modifícalo, redistribúyelo. Pero si lo distribuyes, modificado o no, no intentes darle a la gente menos derechos de los que tú has tenido sobre el material que has recibido. Que tengas un buen día». Esto es todo. No se pide ninguna aceptación ni obligación contractual. Te dice que te está permitido hacer, simplemente no intentes reducir los derechos de otras personas. El resultado es un bien común que se protege a sí mismo: la apropiación se puede dar de forma ilimitada siempre que cada modificación de los materiales en el bien común se devuelva en forma de bien común. Cualquier persona que haga un uso no comunitario del bien común está infringiendo la licencia. Uno dice, simplemente, «estás distribuyendo, ¿dónde está tu licencia?». El defensor tiene dos alternativas: «No tengo licencia», que no es una buena respuesta, o «tengo licencia GPL», que no es una buena respuesta a menos que estés dando a otros los derechos que tú tuviste cuando empezaste.

He oído bastante a menudo que la licencia no ha sido probada en los tribunales. Esto me deja perplejo. La estructura de la licencia establece la obligación de que sea esgrimida positivamente. Después de todo si estás distribuyendo el bien, o bien lo haces sin licencia, en cuyo caso mi licencia no será probada —existe una distribución sin licencia y esto es un abuso— o bien se alega contra la licencia por la otra parte, ¡qué interesante! Ahí, por decirlo brevemente, está el truco. Así es como se ha hecho la GPL. Así es como un gran bien común ha visto la luz en el mundo, no sólo con un coste cero en lo que se refiere a bienes, movimiento y ventas sino con casi un coste cero en lo que se refiere a control.

Durante diez años yo mismo ha efectuado todo el trabajo de control de la GPL en todo el mundo y al mismo tiempo tenía un trabajo a tiempo completo enseñando leyes en una escuela jurídica. En realidad, no fue duro. El abogado defensor o no tenía licencia o tenía que alegar contra mi licencia. Nunca eligieron ese camino. De hecho ni siquiera eligieron ir a los tribunales, sino que cooperaron en lo que era el mejor camino. Mi cliente no quería daños sino conformidad. Mi cliente no quería publicidad sino conformidad. En todos los casos aceptaron la conformidad.

Las medidas legales que defienden ese bien común son elegantes y simples. Responden a la proposición de que cuando los costes marginales son cero, cualquier coste material algo por encima de cero es demasiado alto. En el siglo XXI esto es un hecho y lo mejor para todo el mundo es acostumbrarse a él. Sin embargo, como vosotros sabéis, existen grandes negocios culturales profundamente comprometidos con la idea de que es necesario más y más costes materiales. Y su estrategia básica es que en todas partes esos costes materiales sean pagados por el público, no a través de un coste mayor de los bienes, por supuesto, ni simplemente a través de la práctica del oligopolio, sino a través

de subsidios directos por parte del gobierno a la producción de costes materiales y la eliminación ocasional de los jóvenes que se pongan por medio. El Gobierno debe declarar la guerra a los chicos de doce años de todo el planeta en beneficio de los empleados de Jack Valenti. Ésta es la solución que proponen al problema de la moralidad de la distribución en el siglo XXI. Es estúpido y fracasará.

Esto nos lleva a la otra faceta del software libre que propongo en el título de esta conferencia. Ya no se trata simplemente de que la industria global del software esté siendo alterada o destruida —como el Sr. Mundie quiere hacernos creer. Lo que se está dando es un proceso más complejo, más favorable a la libertad humana y mucho más divertido. La distribución de otros bienes culturales está viéndose modificada debido a que la producción de software está cambiando.

Desde mi punto de vista existen dos tipos de bienes con coste marginal cero en el siglo XXI. El primer tipo de bienes es funcional: da mejores o peores resultados que otro tipo de bienes que cumplen la misma función. El software informático ejecutable es un buen ejemplo. Es central pero no es el único ejemplo de este tipo de información funcional. Los mapas, la información del genoma y otros ejemplos son igualmente bienes funcionales. Mi propuesta es, como ya os he comentado, que en los bienes funcionales con coste marginal cero la producción sin relaciones de propiedad produce bienes superiores. Y esto es cierto en la medida en que la colaboración es necesaria para producirlos. Por lo tanto, el software libre y, en un futuro inmediato —como resultado del trabajo que estamos realizando cientos de personas y yo en todo el mundo—, la información genética libre son la demostración de que esta forma de producción, sin exclusión del derecho a entender y a autoproducirse, produce bienes mejores. De esta manera, todo el mundo que quiere ser un productor lo es y produce un poco más allá de la masa com-

pacta, en expansión permanente, de la producción existente, ya que nada requiere volver a ser inventado. Estáis frente a un sistema de evolución lamarckiana de bienes funcionales en el que las características adquiridas de cualquier bien pueden ser heredadas por los demás bienes. El resultado, como han observado Lamarck y Darwin y otros teóricos evolucionistas del siglo XIX, es el tipo más rápido y positivo de cambio evolutivo.

Pero no existe una cosa semejante en lo que se refiere a los bienes no funcionales. No se puede decir que la música anarquista sea intrínsecamente superior a la música propietaria. Lo que se puede decir es que en el mundo del coste marginal cero, la distribución anarquista, es decir, la distribución que no excluye el acto de distribuir, produce una distribución intrínsecamente superior. Esto es más fácil de percibir incluso que la primera propuesta. Cuando el derecho a distribuir bienes con coste marginal cero tiene que ser comprado y vendido se introducen ineficiencias en la red social de distribución. Cuando no existe esta compra-venta y hay exclusión del poder en la distribución, la distribución tiene lugar a la velocidad original de la propia red social.

Los famosos experimentos de Stanley Milgram, que en cierto modo han sido actualmente superados, nos proporcionaron el divertido resultado sociológico conocido como los «Seis Grados de Separación» y fueron una demostración de la velocidad inherente a la distribución social en la red. Reconozcamos que el seis es un número predicado sólo en redes de gente privilegiada, con un cierto grado de riqueza, etc. Como han tendido a demostrar recientes investigaciones, es cierto que la red de distribución social es mucho más profunda y rica de lo que cualquiera había comprendido anteriormente en la historia de la humanidad y que es además inherentemente superior a los sistemas de distribución construidos sobre la exclusión de la mayoría de los distribuidores. El resultado, como sabe todo el mundo en esta sala,

es que los chicos de doce años realizan la labor de distribución mejor que la industria musical. La industria musical continúa invirtiendo el 94 por ciento del beneficio bruto en la promoción y distribución de música y los chicos de doce años que utilizan el 0 por ciento hacen mejor ese trabajo. Cuando no existen las restricciones de frecuencia pasa lo mismo con el vídeo. Sin que se hayan levantado las restricciones de frecuencia sucede lo mismo con los textos, con la poesía y todas las formas de conocimiento e información útiles. El modelo es el siguiente: «Mira, creo que necesitas esto, así que tómalo». Digamos que el resultado es que, con el sistema actual, cuando la música sale del estudio de producción y pasa a través de seis manos todavía no está en las tiendas. Mientras que, en los Estados Unidos de Stanley Milgram, después de seis saltos todo el mundo que quiere esa música la tiene. Los sistemas de distribución propietaria de la cultura —los sistemas en los que el derecho de distribución es comprado y vendido— son las fábricas Trabant del siglo XXI.[2] Son desesperadamente ineficaces, son el resultado de una filosofía social que está completamente muerta y que no responde a la presencia de un competidor robusto y superior: están acabadas.

Por supuesto, el poder coercitivo del Estado será reclamado en cantidad ilimitada para reiterar el derecho de Trabant a fabricar automóviles peores y forzar su compra a consumidores indefensos. Pero incluso así, sus días están contados porque no se puede meter a los chicos de doce años en la cárcel y no se les puede enseñar en la escuela que compartir información está mal. Eso es todo. Fin del juego.

---

2 Se refiere aquí a la célebre marca de automoción de Alemania del este, que señaló el acceso al consumo serializado y de masas de automóviles en buena parte de los países socialistas. A partir de la década de 1980, estos coches quedaron sin embargo anclados en la vieja tecnología de las décadas pasadas, sin poder competir (ya con la unificación alemana) con las marcas occidentales [*N. del E.*].

De esta manera, me vais a permitir, que nos proyectemos aproximadamente veinticinco o treinta años en el futuro. El software es un servicio, un bien público, que está siendo producido de forma primaria por gente a la que llamamos «estudiantes», que están haciendo algo a lo que llamamos «aprender». Los servicios básicos de software que se venden en la economía capitalista son la dirección de proyectos, la indemnización, la distribución clientelar y la elaboración pieza a pieza de acuerdo a las necesidades individuales de los consumidores. Este trabajo se está haciendo sobre la base del refuerzo del bien común, por lo que tiene una tendencia, como debe tener este tipo de trabajos, a estar fuera del mercado. Se trata, por lo tanto, de una industria mucho más ligera y simple que la que existe hoy en día. Los gobiernos no compran software a precios de exclusión y eso es lo que al Sr. Mundie le está provocando un ataque al corazón y la razón de que diga esas cosas absurdas en Brasil.

Hace dos años comenzamos una campaña con el fin de informar a los gobiernos de que no debían subvencionar a las industrias monopolistas comprando software no libre. El pasado mes de noviembre me invitaron a hablar en el Business Software Alliance y debo darle las gracias a Emery Simon por la experiencia. Me sentí como un pequeño Fidel en Miami aunque, de hecho, fui tratado con una cordialidad que niega la comparación. Allí dije, y creo que es una pura verdad, que en el mercado gubernamental debería haber una competencia libre, abierta y no restrictiva. Nuestra posición es que todo funcionario público, en cualquier lugar de la Tierra, debería tener un escritorio desde el que se pueda hacer todo lo que ese funcionario necesite, que el precio de adquisición para ese gobierno debiera ser cero y que el gobierno debería tener permiso para hacer tantas copias como funcionarios tenga, además de distribuir ese software de la manera que tenga a bien. Esos son los términos en los que nos proponemos suministrar software a las administraciones y asumimos que cualquier otro

suministrador que compita en el mercado ofrezca términos al menos tan favorables para el público y para la hacienda pública como los nuestros.

Extrañamente, estos no son los términos en los que el monopolio propone ofrecer software al público y por lo tanto se presupone continuamente que todos los gobiernos seguirán vertiendo mil millones de dólares en subsidios para posibilitar la continuidad de la producción propietaria del software. Emery explicará a su debido tiempo porque eso es bueno. Precisaré solamente que siempre y cuando eso sea bueno, el sistema de distribución de la cultura, o lo que es lo mismo los medios que son eficaces para la distribución de todas las mercancías culturales, estará en cierto grado inhibido, porque el software que realiza la distribución será considerado ilegal o inasequible. La construcción de redes significa la construcción de sistemas para compartir datos. Las industrias que poseen datos en términos excluyentes les dan la vuelta y procuran evitar que las redes funcionen, ya que las redes comparten datos y el objetivo no es compartir. El resultado es que presionan a los dueños de la tecnología para facilitar una red que no comparta datos de forma eficiente. Intentan trasladar la ineficacia del sistema de la distribución a la propia tecnología y eso, por supuesto, requiere una tecnología que los usuarios no pueden modificar. Pues si los usuarios pueden entender y cambiar la tecnología, eliminarán las ineficiencias y volverán a utilizar las redes para el fin previsto, que es el de compartir la información.

Por consiguiente, nos enfrentamos ahora a una elección fundamental: o bien nos planteamos utilizar software libre, con los corolarios inevitables que presenta en lo que se refiere a la sustitución de un sistema muerto con una distribución ineficaz por un sistema vivo, vital e importante de distribución eficaz; o bien intentamos controlar cada ordenador y cada programa en la red en interés de un puñado de pequeños distribuidores de *bitstreams*, que consideran sus *bitstreams* como su propiedad.

Por esta razón, deseo precisar otra vez que la expresión «código abierto» no expresa lo que realmente está ocurriendo. Lo que estamos decidiendo realmente es si liberamos la red para que sea una red, o si controlamos la red como un medio de distribución —un medio de distribución propietaria por parte de algunos individuos privilegiados en el que el resto son considerados (la frase es tan familiar que me sale sin pensarla dos veces) consumidores, esto es, no-productores, no-creadores. Nos hemos acostumbrado tanto a ese modelo de representación de la mente humana —que unas pocas personas crean y las otras consumen— que incluso no reconocemos las implicaciones que tiene sobre la gente en general. «Hay unos pocos creadores y hay consumidores», esta asunción básica es profundamente antidemocrática. Éste es el problema moral de nuestra época. Queremos resolverlo. Liberando la tecnología que hace funcionar la red, cambiamos la forma de funcionamiento de la red en tanto conector de mentes humanas. Ése es el objetivo.

Finalmente, llegamos al problema de la infraestructura de la red en sí misma. Así pues, volvamos al móvil de Motorola. Como todos los aparatos, contendrá software libre —no puede permitirse no tenerlo. Y tal y como están las cosas actualmente, recibo llamadas de los fabricantes de tales aparatos de comunicación con relativa frecuencia. «Estamos formando una comisión de arquitectura de software *open source* / Linux / software libre en nuestra empresa». «Me sorprende oírlo —le digo». «Quisiéramos que usted se uniese a nosotros», etc. «Estoy muy interesado en el debate —les digo— a propósito, usted tiene dos chips en ese teléfono, ¿no?». «¡Oh! sí, por supuesto, nosotros tenemos que tener dos, un chip que funciona con software libre, que dirige el teclado numérico y la pantalla y todas las operaciones de interfaz con el usuario y un chip que no funciona con software libre, que controla la radio. Tenemos que hacerlo así porque si no nos castigarían los reguladores de todo el mundo y no nos dejarán vender el aparato». «Sí —les digo— lo sé». Y

entonces, como por arte de magia, aparece siempre la misma frase: «Pero es que es tan caro...». «Sí, y ésa es la razón por la que dentro de diez años usted me ayudará a destruir la regulación de las frecuencias en todo el mundo —porque la lógica del capitalismo le obliga a ahorrar esos quince dólares para comprar la licencia de ese segundo chip». Por supuesto, una vez que tengamos un programa de radio control por software libre, los usuarios tomarán las decisiones sobre la frecuencia, no los reguladores. ¡Qué extraño! Qué extraño que debamos tomar decisiones acerca de estos sistemas. Qué peculiar es esta democracia actualmente que puede llegar a decir que «nosotros decidimos cómo se utiliza el Canal Siete. El Canal Siete no pertenece al Sr. Murdoch, ¡nos pertenece a nosotros!»

Por supuesto, hubo una época en la que considerábamos absolutamente necesario que el gobierno tomara parte activa en la decisión de quién utilizaba el Canal Siete. El problema era la interferencia, un auténtico problema, tan serio como recuperar el coste de la producción industrial y de la distribución de la información. Entonces, sobrevino la digitalización. Los teléfonos móviles aprendieron a compartir frecuencia. El problema de las interferencias, tan real y tan serio, igual que el problema de recuperar el coste marginal de los libros, despareció. Pero el sistema subyacente de las relaciones sociales no cambió. Y no estamos hablando simplemente del interés del Sr. Murdoch y de su capacidad para llegar a ciento ochenta millones de personas —en comparación con mi capacidad de alcanzar a quince—, también estamos hablando de la opinión de Verizon de que la frecuencia debe venderse, en pequeños cachitos, en el caso de las comunicaciones personales. ¿Qué debemos hacer? Debemos compartir las frecuencias. Esto es lo que la revolución Wi-Fi está comenzando a sugerir a la sociedad civil. Sencillamente, debemos construir redes de nodos e interconectarlas. Y debemos enviar nuestras comunicaciones de voz y de datos sobre esas redes. Y debemos hacerlo de una manera descentralizada

que no nos obligue a alquilar nuestra capacidad de conexión al oligopolio de las telecomunicaciones. Ya no lo necesitamos, la gente está comenzando a reconocerlo —y es verdad. Durante los próximos veinte años, el software libre ayudará a promover estos dos cambios extraordinarios. Dado que los dispositivos que utilizan radiotransmisores incluirán inevitablemente software que los usuarios puedan modificar y dado que la guerra civil del coste material se mueve dentro de la caja (chips a prueba de manipulación, leyes que penalizan la eliminación de un chip y su sustitución por otro, leyes contra la reprogramación de los teléfonos móviles, etc.) resulta que no se podrá meter en la cárcel a todos los chicos de quince años del planeta. Y cuando la gente se de cuenta que está pagando doscientos dólares al mes —entre el teléfono fijo, la radio, los servicios por cable— cuando podrían poner una caja de quince dólares en sus bolsillos y hablar todo lo que quisieran, con comunicación rápida de datos allá donde vayan para el resto de sus vidas, esto se convertirá en un asunto de la sociedad civil, en un asunto político. En Estados Unidos se trata de un asunto de dinero. De los veinticinco principales contribuyentes a las campañas políticas de las elecciones de 2002, ocho eran oligopolistas de las telecomunicaciones. Ahí es donde estamos.

De momento, el software libre está dando dolores de cabeza al Sr. Mundie. Vamos a pasar los dos próximos días de estos encuentros hablando de esa parte restringida de lo que está pasando: la transformación de la industria del software, de mercancía a servicio. La transformación del sistema de producción que asume que la producción excluyente es superior, a otro que descubre que la producción no-excluyente es superior. Vamos a debatir cómo las empresas se ajustan a ese cambio, cómo los investigadores y los programadores individuales se ajustan también a ese cambio, cómo los matices de las relaciones legales afectan a la forma en que se produce ese cambio. Es una conversación fascinante. He estado pensando en esto durante quince

años y me lo he pasado muy bien haciéndolo. Sólo me gustaría que entendierais que este debate es el principio de algo mucho más importante y que para entender por qué es importante hay que entender por qué sucede. No basta con decir que es código abierto —tendréis una buena noción sobre el negocio del software pero no comprenderéis nada del resto porque no estará claro por qué está ocurriendo lo que ocurre o por qué los titulares de los periódicos dicen esas cosas. Estamos viviendo una fundamental alteración de vastas áreas de la infraestructura y la producción intelectuales a escala mundial. Ahora estamos hablando apenas de una pequeña parte. Tenéis que entender que la lucha es más amplia que esto, que es más seria. Que nos compromete con preguntas morales fundamentales en torno a las cuales tenemos que tomar partido. Que el trabajo que realizamos como abogados, programadores e ingenieros gira ahora en torno al futuro de la libertad de las ideas en todos sus aspectos. Que significa mantener enfrentamientos tan desiguales en escala como el enfrentamiento entre Microsoft Corporation y la Free Software Foundation, a la cual no he nombrado yo sino el Sr. Mundie. ¿David y Goliath? No. Goliath era sólo un ser humano grande, básicamente igual que David pero más grande.

Hace poco estaba en Redmond, manteniendo una agradable conversación, en una pequeña sala de reuniones rodeado de nueve individuos. «Vale —dije— ha llegado el momento de tener otra de nuestras recurrentes negociaciones entre el movimiento y las empresas». No estamos hablando sobre cosas que sean paralelas en escala, o tamaño, o características, o naturaleza, o composición. Estamos hablando de un enfrentamiento entre dos maneras fundamentalmente distintas de organización social. Esto no funciona de la misma manera que la competencia entre empresas en un mercado competitivo, no tiene nada que ver con lo que aparece en *Microeconomics 101*. Desde luego hay características que se pueden poner en dos ejes: ustedes pueden dibujar curvas de oferta y demanda, y conseguir respuestas

reales, no digo lo contrario, todo eso está bien estudiado. Pero es importante trascender esta situación para entender lo que está sucediendo. Se están enfrentando dos filosofías diferentes acerca de la naturaleza de la producción intelectual humana. Una de ellas tiene todos los chips; la otra tiene todas las respuestas. Es parte de la larga lucha en la historia de los seres humanos por la creación de libertad. Esta vez, ganamos nosotros.

Muchas gracias.

traficantes de sueños

Traficantes de Sueños no es una casa editorial, ni siquiera una editorial independiente que contempla la publicación de una colección variable de textos críticos. Es, por el contrario, un proyecto, en el sentido estricto de «apuesta», que se dirige a cartografiar las líneas constituyentes de otras formas de vida. La construcción teórica y práctica de la caja de herramientas que, con palabras propias, puede componer el ciclo de luchas de las próximas décadas

Sin complacencias con la arcaica sacralidad del libro, sin concesiones con el narcisismo literario, sin lealtad alguna a los usurpadores del saber, TdS adopta sin ambages la libertad de acceso al conocimiento. Queda, por tanto, permitida y abierta la reproducción total o parcial de los textos publicados, en cualquier formato imaginable, salvo por explícita voluntad del autor o de la autora y sólo en el caso de las ediciones con ánimo de lucro.

Omnia sunt communia!